

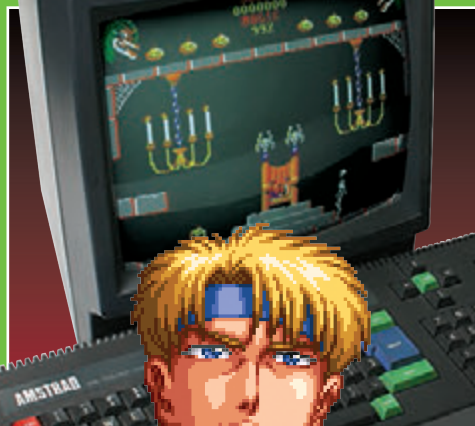
retro*GAMER

Collection

VOLUME 14

Le guide ultime
des classiques
du jeu vidéo

ARCADE | SEGA | ATARI | MICROSOFT | NEC | NINTENDO | AMSTRAD | PC | AMIGA



200 PAGES
DE PUR
RETRO GAMING

FRANCE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF

M 01902 - 14 - F: 12,90 € - RD



AYAB

VIII

Lacrimosa of Daria



29 JUIN 2018

www.ysiii.com



Falcom
Nihon Falcom Corporation

NIS
America

© Nihon Falcom Corporation. All rights reserved. Licensed and published by NIS America Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.



retro* GAMER Collection

Retro Gamer Collection

Financière de loisirs

5, Rue de Nouans - 37460 Villeloin-Coulanges, France

Directeur de la Publication :
Jean-Martial Lefranc

Réalisation :
Land Créations
(www.land-creations.fr)

Fabrication :
Société Créatoprint
Isabelle Dubuc
(06 71 72 43 16)

Publicité :
Julie Augère
julie@financieredeloisirs.com
Tél : 06 63 21 58 28

Retro Gamer Collection
est une publication de Financière de loisirs SA
au capital de 45 000 euros
Siège : 5, Rue de Nouans
37460 Villeloin-Coulanges, France
PD G : Jean-Martial Lefranc.

Abonnement (voir page 193) :
Retro Gamer Collection - service Clients - 12350 Privezac
e-mail : contact@bopress.fr
Téléphone : 05.65.81.54.86
7 jours sur 7, du Lundi au Vendredi,
de 10h à Midi et de 14h à 16h.

Retro Gamer Collection est publié sous licence de Future
Publishing Limited. Tous les droits du contenu sous
licence sont la propriété de Future Publishing Limited
et ne peuvent pas être reproduits, partiellement ou
en intégralité, sans l'accord écrit préalable de Future
Publishing Limited.

© 2018 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

Dépôt légal en cours
ISSN en cours
Commission paritaire : 0518 K 92903

Fabriqué en France,
Imprimé en Union Européenne
ARTI GRA FICHE BOCCIA Via Tiberio
Claudio Felice, 7 - 84131 SALERNO - ITALIE



Provenance papier :
Italie-Finlande
Taux de fibre recyclé :
0%
Eutrophisation :
0.006 kg/10 de papier



Bienvenue dans



retro* GAMER Collection

Contents de vous retrouver !

Le rétrogaming n'est-il qu'une mode, par définition vouée à disparaître ? Quand la génération qui a grandi en même temps que le jeu vidéo ne sera plus, ou se lassera des jeux de son enfance, les gros pixels et les gameplays rustiques d'alors sombreront-ils dans le néant ? Nous ne le pensons pas et sommes en revanche convaincus que le rétrogaming suivra la voie de l'évolution plutôt que celle de l'extinction. Il y aura toujours des joueurs plus jeunes qui n'auront pas connu ces titres à leur époque et qui se passionneront pour ces dinosaures, fondements d'un loisir qui a maintes fois démontré qu'il savait et devait évoluer.

Eux-mêmes entretiendront sans doute leur amour des jeux qui les auront accompagnés au fil de leur vie, pour un 'nouveau rétrogaming' qui se déplacera ou même s'étendra dans le temps. Avec l'avènement annoncé du tout dématérialisé et une universalisation du jeu vidéo, les collectionneurs de demain n'auront peut-être plus à débusquer des perles rares telles que celles d'aujourd'hui, cartouches Jap' en boîte ou machines obscures devenues de dispendieux Graals, mais on ne doute pas que les trésors en nombre limité ont de beaux jours devant eux, qu'ils revêtent les atours d'éditions physiques accompagnées de goodies enviables ou, allez savoir, d'objets *in-game* uniques que pléthore de fans voudront s'arracher.

Tout change, mais au cœur, c'est finalement toujours le même feu qui brûle. Cette même nostalgie, ces mêmes moments de plaisir vidéoludiques, ces mêmes envies qui nous poussent à nous adonner à notre passion, à la bichonner, à la transmettre.

Et quelle que soit la forme que prenne à l'avenir le rétrogaming, comptez sur nous pour continuer de vous la transmettre, justement, cette flamboyante passion.

Boolaid qui s'en dédit !

La rédaction de
Retro Gamer Collection



RETROGAMERCOLLECTION.COM
FACEBOOK.COM/RETROGAMERCOLLECTION
(ET AUSSI RETROGAMER@FINANCIEREDELOISIRS.COM)

retro* GAMER Collection

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

SIERRA



20

DOSSIER

8 Au cœur de la Xbox

IL ÉTAIT UNE FOIS...

20 ...Chuck Rock

134 ...Amstrad

MAKING OF

40 Crash Team Racing

68 Super Mario Sunshine

88 Master of Orion

96 Star Paws

116 Koronis Rift

122 Redhawk et Kwah!

128 Zeewolf

152 Contra III et Hard Corps

174 Eliminator

TRÉSORS OUBLIÉS

36 Satellaview

162 Jeux de foot

SORTEZ LES ARCHIVES

44 Sierra On-line

LE GUIDE ULTIME

28 Shock Troopers

144 Turok

180 Flying Shark

MATOS

50 Pin-up Matos :

Game Gear

58 Dossier :

La PC Engine

78 Vision périphérique :

Le pad Saturn

100 Dossier :

CDi : l'interactivité selon Philips

126 Pin-up Matos :

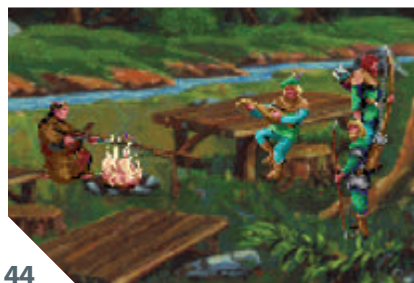
Intellivision

150 Vision périphérique :

Atari CX40



40



44



52



58



Page
28



Page
134



Page
8

TAILLONS BAVETTE...

- 80 ...avec **Kevin Bayliss**
166 ...avec **Jason Kingsley**

MAIS AUSSI :

- 6 Rétrovirus :
Bubble Bobble
18 Le pur moment...
Lionheart
26 Plus loin, plus fort : **X**
34 Rétrovirus :
Krusty's Super Fun House
52 À l'affiche :
Toy Story
56 Les irréductibles :
Dead Connection
66 Rétrovirus :
Aztarac
86 Le pur moment...
Castlevania Bloodlines
94 Rétrovirus :
Shadowfax
106 Les irréductibles :
Spider-man
114 Rétrovirus :
Rod-land
120 Le pur moment...
Quackshot
132 Rétrovirus :
Gunstar Future Heroes
142 Qu'est-il arrivé à...
Dragon Sword
160 Rétrovirus :
Jurassic Park
172 Le pur moment...
Navy SEALs
178 Plus loin, plus fort :
Solaris
186 Rétrotests
193 Abonnez-vous !
194 Fin de partie : **Splatterhouse 3**



68



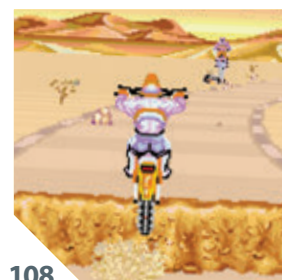
88



96



100



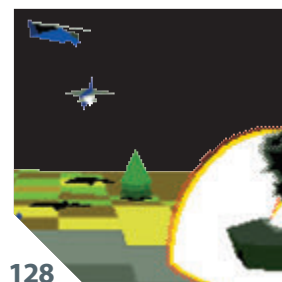
108



116



122



128



144



152



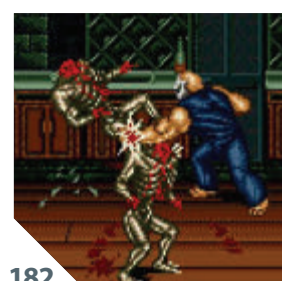
174



178



180



182



Bubble Bobble

DANS TA FACE, L'AMSTRAD!

RÉTROVIRUS



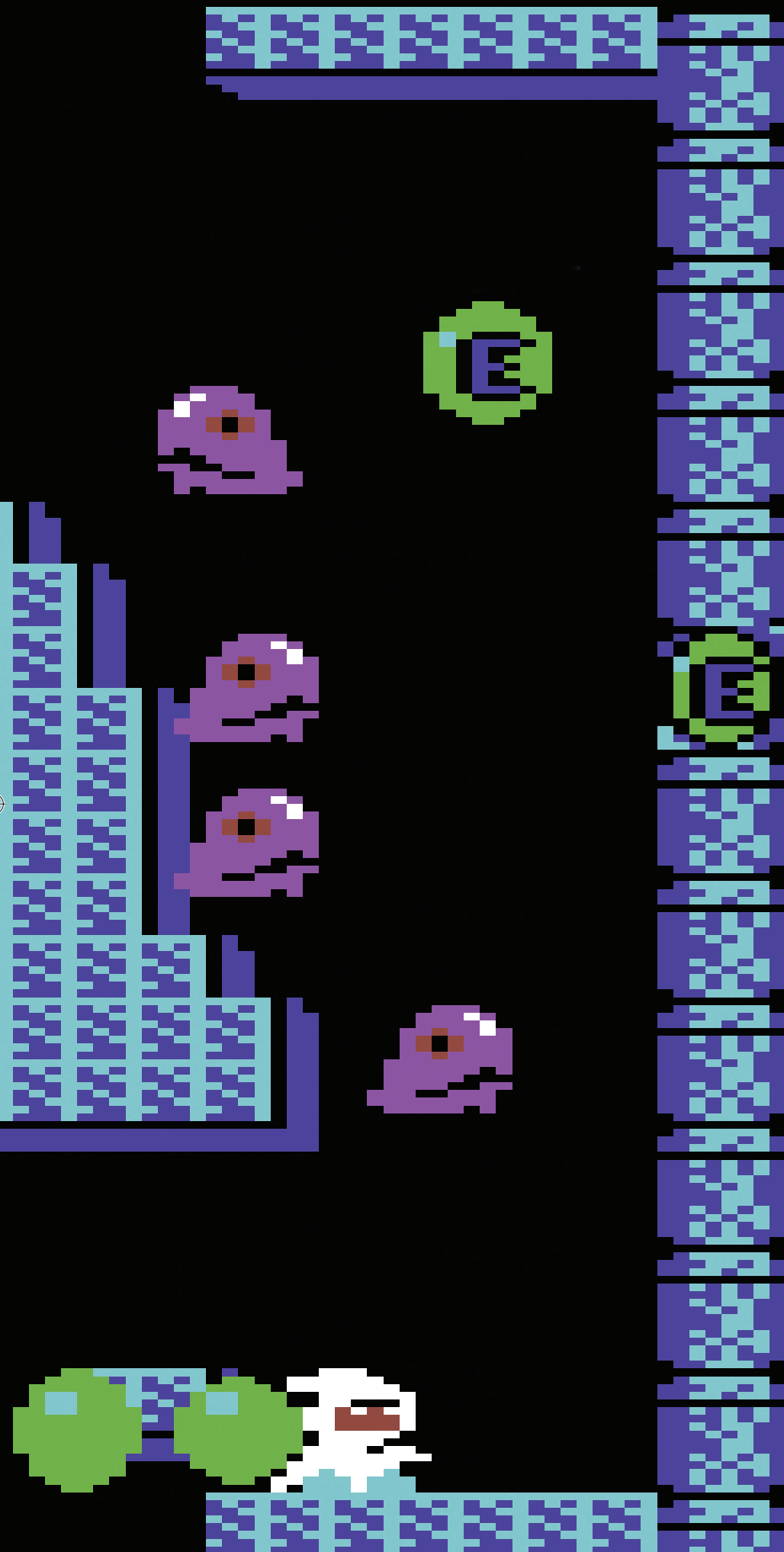
» COMMODORE 64 » FIREBIRD » 1987

Avant celle de l'Amiga et de l'Atari ST, la guerre CPC/C64 a eu son lot de duels, de bras de fer et de chamailleries. Chaque camp a remporté de brillantes victoires ou souffert de cuisantes humiliations, notamment du côté des adaptations de l'arcade, où le meilleur du portage a souvent côtoyé le pire de la conversion.

Prenez *Bubble Bobble*, par exemple : la version CPC est ridicule face à celle du Commodore 64. La première claque vient de la reproduction du thème musical de la borne d'arcade, aussitôt rejointe par une seconde gifle – cette fois graphique. Certes, ce n'était pas au niveau de l'arcade, mais les créateurs de ce portage, Ste Ruddy et Andrew Threlfall, ont tout de même signé une réplique de haut vol qui tient encore bien la route aujourd'hui, surtout du côté de la jouabilité, très fidèle à celle du hit d'arcade Taito.

Même les plus farouches défenseurs de l'Amstrad CPC se doivent d'avoir l'honnêteté de le concéder : y'a pas photo entre les deux versions. Ceci dit, ils peuvent arguer que leurs portages de *Contra* ou de *Renegade* défoncent tout – ce serait de bonne guerre. ★





1UP
35380



2UP
63620



TOP
63620

CREDITS
8

A U C Œ U R D E



LES GOUROUS DE LA BOÏBOÎTE

Les développeurs qui ont osé sortir des sentiers
battus de Microsoft.



**SEAMUS
BLACKLEY**
Directeur de la
technologie Xbox



ED FRIES
Vice-président de
Microsoft Game Studios
et du développement
first-party

L A O X

BIEN QU'UN PEU MALMENÉE PAR LA CONCURRENCE, CES TEMPS-CI, MICROSOFT EST UN MASTODONTE DE LA CONSOLE DE JEU, MAIS ÇA N'A PAS TOUJOURS ÉTÉ LE CAS. NOUS AVONS RETROUVÉ LES CRÉATEURS DE LA XBOX POUR ÉVOQUER AVEC EUX L'INCURSION DE LA BOÎTE À BILOU DANS LES SALONS...



“En 1999, l'idée que Microsoft fasse une console de jeu était **totale**ment ridicule”, s'exclame

Seamus Blackley. Et il n'a pas tort. Si Microsoft a aujourd'hui une place établie sur le marché de la console de jeu, telle qu'ont pu avoir des Sega ou des Atari des années plus tôt, beaucoup se sont demandé à l'époque comment une société comme Microsoft, tout sauf ludique, pouvait espérer réussir dans ce genre de divertissement. Pourtant, la Xbox a su s'imposer, grâce à une bande de joueurs impliqués, une approche novatrice du développement... et des brouettes de fric.

L'histoire de la Xbox commence avec Seamus Blackley, qui à la fin des années 90, est responsable des graphismes de divertissement chez Microsoft – en gros, il supervise le bon fonctionnement des jeux et des applications multimédia.

“Sony venait d'annoncer la PlayStation 2, en affirmant que ça allait remplacer le PC”, se souvient Seamus. “Un jour où j'étais dans l'avion pour aller voir ma petite amie, qui habitait à Boston, je regardais les plannings de production de tous les fabricants de cartes graphiques – 3DFX, Nvidia et ATI. Et je me suis rendu compte que les

XBOX

► performances des produits à venir chez ces constructeurs allaient rapidement dépasser celles de la PS2." Le gros souci de Seamus, c'est le support PC proprement dit : "Ça faisait des années que je faisais des jeux vidéo sur PC, où il faut réduire les choses au plus petit dénominateur commun. Ça signifie qu'on ne peut pas faire un jeu qui exploite pleinement les capacités du PC, contrairement à une console, qui est un support hardware unique bien défini. Depuis quelque temps, l'idée d'une plateforme unique faisait son bonhomme de chemin. Je n'avais rien à perdre, mais l'envie était grande, surtout à cause de mon horrible et cuisant échec avec le jeu *Trespasser*." Ce titre basé sur *Jurassic Park* était très ambitieux : ses environnements, son moteur physique et ses techniques de rendu étaient très en avance sur ce qu'offraient la plupart



» [Xbox] Au lieu de convertir des titres PC, des développeurs Microsoft comme FASA Studio ont conçu de nouveaux titres, comme *Crimson Skies*.

“Le président d'une grosse société de jeux japonaise m'a affirmé que personne ne croyait que Microsoft y arriverait”

Seamus Blackley

des jeux de 1998, mais il nécessitait un PC monstrueusement puissant pour tourner correctement – ce qui a sonné son glas commercial. Avec ses amis ingénieurs Direct X, Kevin Bachus, Ted Hase et Otto Berkes, Seamus imagine une console 'Direct X'.

"Notre objectif, c'était de faire une machine pour les développeurs, parce qu'on était nous-mêmes des développeurs", précise Seamus.

Au lieu d'opter pour des composants sur mesure, comme les autres consoles, l'équipe choisit d'utiliser majoritairement des éléments PC génériques pour le hardware : "À cette époque, tout le monde faisait des jeux sur PC. Tous les jeux PlayStation – et même chez Nintendo, la plateforme de développement, c'était le PC", explique Seamus. "Ils programmaient sur PC et compilaient le tout pour cette autre plateforme, parce que tous les outils étaient sur PC. Alors on s'est tout bêtement demandé si la plateforme-cible ne pouvait pas elle aussi employer cette architecture. C'est tout simple, aucun

obstacle au milieu. En faisant comme ça, on aurait un gros avantage pour concevoir de meilleurs contenus. Et dans un secteur où ce qui importe, c'est le contenu, ce serait le jackpot!"

Pour obtenir ce contenu, l'équipe DirectX doit travailler de concert avec la division Jeux vidéo de Microsoft. "J'adore les jeux et c'est pour ça que je suis parti de la division Office pour m'occuper de Microsoft Games", nous dit Ed Fries, ancien vice-président de l'édition de jeux chez Microsoft. "Cela faisait 4 ans que je gérais la division jeux de Microsoft sur PC et ça marchait bien – et donc on commençait à réfléchir à la façon dont on pourrait prendre plus d'ampleur, plus vite. Cela voulait dire qu'on regardait du côté de la console, mais on n'avait rien de concret, encore. Ça tournait dans mon crâne quand les types de DirectX se sont pointés dans mon bureau pour présenter la Xbox originale." Ed va rapidement intégrer l'équipe et gérer le développement Xbox en interne, avant de s'occuper également des relations *third-party* après le lancement de la machine.

Mais du concept à la concrétisation, il y a un gouffre, d'autant que la Xbox, machine de divertissement grand public, est loin de la culture progicelle de la société. "C'était un gros problème, d'être dans la société de Windows", explique Seamus. "Quand on a dit qu'on voulait faire cette console de jeu, tout le monde nous répondait 'Oui, un Windows de salon, qu'on pourrait mettre à jour'. Ça nous rendait dingues et on répondait 'Non! Ce n'est pas comme ça que ça marche, sur ce marché!'. Il nous a fallu expliquer comment le secteur de la console fonctionnait, que c'était un marché où il faut vendre du contenu, gagner de l'argent avec ce contenu, et pas avec la machine et son



» Seamus Blackley affirme que Bill Gates, ici lors de l'annonce de la Xbox, a été un ardent défenseur de la console en interne.



» [Xbox] Halo 2 a rapporté pas moins de 125 millions de dollars à son lancement.

système d'exploitation."

Seamus et toute l'équipe Xbox se heurtent tant et tant à cette frilosité d'entreprise qu'ils choisissent finalement de ne plus essayer de la combattre : "Beaucoup de gens nous parlaient de ce 'Windows pour le salon', et on laissait couler... On laissait les gens y croire, parce que ça nous arrangeait. Mais notre petite bande savait que le résultat final ne devait pas être un système d'exploitation."

Si ces désaccords politiques internes ne sont guère surprenants, on peut en revanche s'étonner que malgré la force et les ressources de Microsoft, l'industrie du jeu vidéo ne croit pas au succès de la société dans le secteur du jeu console. "Les 6 premiers mois, Xbox, c'était Kevin et moi qui enchaînions les présentations aux développeurs", se souvient Seamus. "Je me rappelle d'un rendez-vous avec le président d'une grosse société de jeux japonaise. Il m'a affirmé que la Xbox allait être un échec, qu'aucune console américaine ne pourrait réussir, et que personne ne croyait que Microsoft y arriverait. Il y a aussi eu cette fois, dans un studio Canadien d'un grand éditeur, où les types qui dirigeaient la boîte m'ont pris à part pour me dire que je ne pouvais pas faire ma présentation, parce qu'ils ne croyaient pas que Microsoft produirait cette console. J'ai dû négocier pendant 40 minutes pour les convaincre de me laisser m'exprimer!"



» [Xbox] Les capacités de la Xbox ont permis à Rare de faire un Conker plus poilu que jamais.

Q & R : PHILIP OLIVER & ANDREW OLIVER

Les dirigeants de Blitz Games reviennent sur la création du tout premier jeu publié sur Xbox.

Comment vous êtes-vous retrouvés à développer Fuzion Frenzy pour Microsoft ?

Philip : Quand Microsoft a décidé d'entrer sur le marché de la console, ils ont contacté des tas de développeurs dans le monde. Blitz Games gagnait en ampleur et en réputation pour ses jeux grand public. Microsoft voulait lancer toutes sortes de titres *first-party* pour différents types de joueurs, et notre profil les intéressait pour un *party-game*. Ils nous ont donc demandé de leur proposer quelque chose.

Quels étaient les avantages et inconvénients du hardware Xbox, vis-à-vis de la concurrence du moment ?

Andrew : C'était vraiment un PC standardisé dans une boîte. C'était donc une plateforme familière sur laquelle il était facile de développer, surtout quand on vient du jeu PC. En fait, Microsoft a simplement dit aux développeurs de faire les jeux le plus vite possible, pour un PC haut de gamme avec des contrôles à la manette façon console.

Combien de temps a demandé le développement de Fuzion Frenzy ?

Philip : On a appris que Microsoft préparait sa console à l'été 2000, et on a pitché ce qui s'appelait encore *Blitz Party* à l'automne. On a monté l'équipe de développement en novembre et en décembre, et c'était parti. Pour décrocher le contrat, on devait non seulement faire un jeu très divertissant, mais aussi le terminer pour août 2001. Microsoft nous avait assuré que les choses iraient vite de leur côté, alors on a tout de suite mis des développeurs sur les mini-jeux. On n'avait que quelques mois devant nous.

D'où vous sont venues les idées pour les mini-jeux de Fuzion Frenzy ?

Il y avait environ 35 personnes sur le projet, divisées en trois équipes, elles-mêmes composées de duos programmeur/graphiste. Les deux premiers mois, chaque duo a fait un prototype de jeu,



» [Xbox] Conçu pour rivaliser avec les party games comme Mario Party, Fuzion Frenzy s'est suffisamment bien vendu pour avoir droit à une suite.

puis avec notre producteur chez Microsoft, Gordon Hee, on a choisi ceux qui fonctionnaient le mieux pour les peaufiner. Ce développement en parallèle a bien fonctionné : on a fait 45 mini-jeux, en plus du métajeu. *Fuzion Frenzy* a été achevé dans les temps et a été le premier jeu masterisé sur Xbox. En fait, il est même arrivé en rayon une semaine avant la console elle-même !

Quel regard portez-vous aujourd'hui sur les ventes et l'accueil critique de Fuzion Frenzy ?

Andrew : Je crois qu'on en a vendu environ 500.000 exemplaires pendant le premier trimestre. Les ventes étaient correctes et les critiques justifiées. Bien sûr, on aurait espéré mieux, mais la base installée et le coût des manettes supplémentaires ont forcément limité le potentiel du jeu. L'équipe de développement a enchaîné avec *Fuzion Frenzy 2*, avec un mode *online*, vu qu'on savait que Microsoft allait lancer le Live l'année suivante et que *Fuzion Frenzy* serait un titre de lancement logique pour le service. Mais le développement de cette version a été stoppé, suite au ralentissement des ventes du premier volet.

Finalement, on a fini par en vendre plus d'un million. On était en contact constant avec notre producteur et on a réussi à le convaincre qu'une suite se justifiait. Mais à cause des politiques internes chez Microsoft, même s'ils étaient d'accord pour faire une suite, ils nous ont mis en concurrence pour décrocher le projet. On s'est battus, mais c'est Hudson Soft qui a été choisi. Ils ont repris beaucoup de nos concepts pour cette suite, sur 360.

En tout cas, on est très fiers de *Fuzion Frenzy* et de l'équipe qui l'a conçu. Le développement a été très intense, mais on s'est bien amusés – et on est ravis que tant de joueurs aient apprécié le jeu.



» [Xbox] Fuzion Frenzy est devenu rétrocompatible sur Xbox One le jour du lancement de la Xbox One X, le 7 novembre 2017.

UN PANIER DE JEUX

UNE PETITE LISTE DE JEUX PARFAITS POUR DÉMARRER UNE COLLECTION XBOX, FRAIS DE PORT INCLUS (MAIS ON PEUT TROUVER MOINS CHER AVEC DU BOL)

AMPED..... 3.00 €

□ Un jeu de snowboarding amusant, avec une liberté d'action encore peu courante à l'époque.

CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY..... 6.00 €

□ Une formidable histoire d'évasion à la première personne, mêlant attaques discrètes sournoises et bastons brutales.

DEAD OR ALIVE 3..... 3.00 €

□ Un jeu de combat rapide doté de graphismes phénoménaux et d'arènes interconnectées où envoyer valdinguer vos adversaires.

FABLE : THE LOST CHAPTERS..... 5.00 €

□ La version *Classic* du RPG ambitieux de Lionhead, dotée d'encore plus de contenu (quêtes supplémentaires, nouveaux lieux, etc.) que la mouture d'origine.

HALO : COMBAT EVOLVED... 5.50 €

□ Le FPS qui a presque à lui seul propulsé la Xbox vers le succès – autant dire que s'il y a un incontournable historique sur Xbox, c'est bien ce titre.

HALO 2..... 6.00 €

□ Le jeu qui s'est le plus vendu sur Xbox. Avec 4 copies du jeu et autant de Xbox en LAN, c'est carrément la fête du slip chez les Parasites!

NINJA GAIDEN..... 6.00 €

□ Ce remake 3D de la bonne vieille franchise de Tecmo est un festival d'action ultra-rythmé, ultra-violent, ultra-stylisé... et sévèrement ardu. Pas pour les lopettes.

PROJECT GOTHAM RACING 2..... 4.00 €

□ La suite de PGR réussit à s'imposer au carrefour de l'arcade débridée et de la simulation hardcore.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 5.00 €

□ Un classique de l'infiltration, au meilleur de sa forme sur la console de Microsoft, grâce à des niveaux plus longs et un challenge global plus relevé.

TOP SPIN TENNIS..... 4.50 €

□ Un excellent jeu de tennis avec une réalisation de haut vol, un gameplay très abouti, plus axé simulation qu'un *Virtua Tennis* sans pour autant en oublier le fun.

TOTAL..... 48.00 €



» [Xbox] *Knights Of The Old Republic* a été une grosse exclusivité console pour les fans de *Star Wars* et de RPG.

Avant que le projet n'ait le feu vert, pas mal de monde veut avoir son mot à dire et l'équipe Xbox doit repousser des tentatives de transformer le concept de console en Web TV, en tablette et autres idées plus dans la 'zone de confort' de Microsoft. Certains veulent même faire avorter le projet : "Des gens l'appelaient le 'cercueil'", se souvient Seamus. "On me disait que ma carrière était morte, si je persistais dans cette idée. Et je leur répondais qu'ils avaient tort, que ça allait marcher. Et puis je rentrais pleurer chez moi."

C'est en fait le soutien de la vieille garde de Microsoft qui a sauvé le projet. "Certaines personnes des débuts de *Windows* se souvenaient encore de la façon dont les choses se passaient alors, et ils comprenaient ce qu'on voulait faire avec la Xbox. Et ils nous ont aidés", se rappelle Seamus. "Bill Gates était de ceux-ci, tout comme Rick Rashid, qui a dirigé la division de recherche de Microsoft, et Rick Thompson, responsable de la section hardware. Beaucoup, beaucoup d'autres aimaient l'esprit de notre idée et ils nous ont soutenus politiquement. Leur aide a été précieuse, y compris là où on ne savait pas qu'on en aurait besoin."

Le feu vert est donné et Ed a moins de deux ans pour monter un line-up de lancement. Il commande des jeux à des studios externes renommés, mais Microsoft se lance aussi dans le développement



» [Xbox] *Ninja Gaiden* exploite bien les capacités de la Xbox, avec tout un tas d'effets visuels.

“ Si la Xbox était meilleure que la concurrence en termes de performances pures, c’est l’environnement de développement qui a vraiment fait la différence ”

Stephen Cakebread

interne. Les équipes qui ont signé des succès PC sont mises à contribution, mais pour diverses raisons, ne reprennent pas des franchises qui ont fait leurs preuves. “Ça n’aurait rimé à rien de reprendre *Flight Simulator*, mais ça a été évoqué, à une époque”, se souvient Ed. “Les types d’Ensemble Studios ont travaillé sur plusieurs prototypes d’*Age Of Empires* sur Xbox, sans qu’aucun ne donne quoi que ce soit de concret. FASA a beaucoup contribué, avec *Crimson Skies*, un jeu Xbox original très apprécié, basé sur un jeu PC que le studio avait développé quelques années plus tôt.” Si ce choix n’est pas conscient, il permet à la Xbox de se forger une identité distincte de son héritage PC.

Mais c’est une nouvelle acquisition qui va avoir le plus d’impact : celle de Bungie, un studio qui bénéficie d’une bonne réputation grâce aux jeux *Marathon* et *Myth*, mais qui a des soucis financiers et cherche un acquéreur. “Avec Bungie, j’ai tout misé sur *Halo*”, nous dit Ed. “J’ai dû négocier avec Take-Two, qui avait des parts minoritaires dans le studio, et au final, on leur a laissé le back-catalogue, tous les anciens jeux et les vieilles marques. En gros, on a seulement récupéré l’équipe et *Halo*.” Ce jeu de tir à la première personne avait déjà été annoncé sur PC et Mac, mais Microsoft décide d’en faire une grosse exclusivité Xbox.

“ **E**st-ce que je savais que *Halo* serait la *killer app* de la Xbox ? Sincèrement, nous ne savions pas vraiment où nous allions”, nous avoue Ed. “On n’avait jamais fait de jeu console, auparavant. Les retours étaient mitigés. Beaucoup de gens voyaient *Halo* comme un jeu PC, pas assez coloré, pas assez ‘cartoon’. Nous venions du PC, et il y avait ce sentiment tenace que si le jeu nous plaisait, il ne séduirait pas pour autant le public console.” Conscient que son jeu favorise de ne pas plaire à tout le monde, l’équipe préfère assurer ses arrières avec quelque chose de plus sûr. “On travaillait aussi avec Lorne Lanning, le talentueux créateur de la franchise *Oddworld* qui a très bien marché sur PlayStation”, explique Ed. “Cet autre titre était très prometteur, aussi, et on a lancé les deux jeux avec un support marketing similaire.”

L’atout du système de développement, c’est qu’il est facile à exploiter. C’était d’ailleurs son objectif premier. Chris Sutherland travaillait chez Rare quand le studio a migré de la GameCube à la Xbox, et se souvient d’une transition sans heurts : “Comme on pouvait s’y attendre de la

part de Microsoft, on a eu tout un tas de documentation, donc ça n’a pas été difficile de basculer”, se souvient le programmeur. Stephen Cakebread, un ancien de Bizarre Creations, se rappelle également avoir été impressionné par les outils mis à disposition sur la plateforme : “C’était clairement un cran au-dessus des outils des autres plateformes, parfois même mieux que ce qu’on avait sur PC”, note-t-il. “Même si la Xbox était meilleure que la concurrence en termes de performances pures, je pense que c’est l’environnement de développement qui a vraiment fait la différence.” Seamus y voit même la signature de la plateforme : “Sony et Nintendo traitaient horriblement leurs développeurs”, nous dit-il en évoquant les années pré-Xbox. “Ma grande fierté, et je pense, celle de toute l’équipe, c’est que ça a obligé Sony à davantage soutenir le développement.”

Bien sûr, le fait que la Xbox soit un monstre de puissance a aussi aidé : la machine s’architecture autour d’un processeur Pentium III Intel à 733 MHz, un processeur graphique Nvidia spécifique, sur une base GeForce-3, 64 Mo de RAM partagée et un lecteur DVD. La machine intègre aussi un disque dur de 8 Go – une première sur console et un énorme avantage, comme l’explique Stephen Cakebread : “Le disque dur est plus rapide qu’un DVD, donc si on copie des fichiers du DVD vers le disque dur, ils se chargent plus vite ensuite. En outre, vous pouvez charger en même temps depuis le HDD et le DVD, par exemple en chargeant les niveaux sur le premier tout en chargeant les musiques sur le second.”



Q&R : MARTYN CHUDLEY

Le responsable des *Project Gotham Racing* revient sur la genèse de la série...

Quels étaient les atouts de la Xbox vis-à-vis de la concurrence ?

C'était du pur bonheur, de bosser dessus. La PS2 était horriblement puissante pour l'époque, mais pour accéder à cette puissance, il fallait en baver ! Avec la Xbox, c'était tout le contraire : nos programmeurs pouvaient obtenir bien plus de la puissance brute avec beaucoup moins d'efforts. On avait aussi un environnement de développement stable, grâce aux outils de développement Windows préexistants. Chez Bizarre, on était aussi directement en contact avec les gars et les filles de Microsoft qui avaient conçu le hardware et le software de la machine. Leur aide a été extraordinaire.

Comment s'est monté l'accord d'exclusivité pour *Project Gotham Racing* ?

L'accord pour *PGR* vient d'un pitch de Sarah (ma moitié) et de Brian Woodhouse, notre directeur du développement, pour un 'jeu de course de style F1 en ville', une sorte de suite à notre *Metropolis Street Racer*. On 'savait' à ce moment que la Dreamcast était morte et que Sega allait devenir un éditeur multiplateformes, même s'ils ne voulaient pas nous le dire. Dans l'idéal, on aurait converti *MSR* sur Xbox et PS2 avec Sega, mais ils n'ont pas voulu nous admettre leur situation assez vite pour qu'on puisse recouvrer une partie de nos pertes. Et quand on a présenté le concept de 'F1 urbaine' à Microsoft, avec la démo d'une version presque finale de *MSR*, ils nous ont simplement demandé : "Et on ne pourrait pas avoir ça ?".

En décortiquant notre contrat avec Sega, il s'est avéré que Bizarre détenait tous les droits sur le code et les données et que Sega ne possédait que la propriété intellectuelle – en gros, ils détenaient le nom '*Metropolis Street Racer*'. Donc on pouvait faire un 'jeu-hommage' avec les nouvelles villes et voitures dont Microsoft récupérerait la licence, tant qu'on n'appelait pas ça *Metropolis Street Racer* !



» [Xbox] Espérons que *PGR* rejoindra bientôt la liste des jeux Xbox rétrocompatibles sur Xbox One...



» [Xbox] Malgré quelques défauts de jeunesse, *Project Gotham Racing* est un très bon premier jeu de course automobile pour la Xbox.

Est-ce que ça a été difficile de terminer le jeu dans les temps pour le lancement de la console ?

Oui. Beaucoup de stress, constamment, pendant toute la production. On a eu moins d'un an pour tout faire, entre fin 2000 et le lancement de la console, en novembre 2001. C'était un délai de dingue, vu qu'on devait complètement réécrire le code, remodeliser toutes les voitures... et travailler avec les multiples révisions des librairies et du hardware.

Comment avez-vous choisi les quatre villes du jeu ?

Les villes d'origine, San Francisco, Londres et Tokyo, avaient été choisies en accord avec Sega, parce qu'elles étaient très symboliques et visuellement très différentes. On a choisi d'ajouter New York parce qu'on la reconnaît tout de suite, dans le monde entier. À l'origine, la jaquette du jeu devait montrer une Ferrari F50 devant les tours jumelles du World Trade Center, mais avec la catastrophe du 11-Septembre, on s'est demandé avec Microsoft si on devait les laisser, en hommage, ou les retirer – ce qu'on a fini par faire.

D'après vous, pourquoi n'y a-t-il pas eu de cinquième volet ?

Je suppose que Microsoft a pensé qu'ils avaient tout ce qu'il fallait avec les *Forza* et les *Forza Horizon*, et qu'ils n'avaient pas besoin d'un *PGR* à cheval sur l'arcade et la simulation. Je pense que si on était restés chez Microsoft et si Activision ne nous avait pas rachetés, il aurait pu y avoir un *PGR5*...

Et d'un point de vue purement personnel, j'aimerais ajouter que *PGR* n'aurait jamais pu se faire sans notre programmeur Edmund Clay, qui nous a malheureusement quittés en 2013. Edmund nous a rejoints sur *PGR*, et je crois qu'il a mis sa patte dans tous les aspects du jeu – la physique, le rendu, l'IA, les shaders... son influence a été énorme.



► Dans l'ensemble, la Xbox a les spécifications d'un PC décent de l'époque (qui aurait coûté deux fois plus cher que la Xbox à son lancement), mais vu que la machine n'est pas alourdie par la prise en charge de Windows et que les développeurs n'ont pas à jongler avec différentes configurations, les performances sont remarquables.

Quand la presse découvre la Xbox, les retours sont majoritairement enjoués, malgré certaines réserves sur l'aspect de la console et de sa manette massive, rapidement surnommée la 'Duke'. Certes, la console coûte cher ; elle est corpulente ; sa manette n'est pas des plus ergonomiques... mais elle est puissante. Et l'important, c'est bien sûr les jeux, également. *Halo* remporte tous les suffrages à sa sortie (enfin, presque, parce qu'on doit vous avouer que nous n'avons jamais accroché au jeu, tout en reconnaissant ses qualités objectives).

Les Américains sont les premiers à recevoir la console, le 15 novembre 2001. Propulsée par le très demandé *Halo* et l'approche des fêtes de fin d'année, la Xbox s'écoule à 1,5 million d'unités à domicile, avant la fin de l'année. Un début encourageant pour une machine attendue avec scepticisme. L'Amérique du Nord restera le bastion de la console pendant toute son existence : pour chaque console vendue dans le reste du monde, il s'en est vendu deux aux USA.

Au Japon, c'est loin d'être la même chanson : Microsoft envoie 250.000 consoles au pays du Soleil levant pour le lancement et réussit à attirer des développeurs de haut vol. Tecmo saute à pieds joints et signe de grands titres exclusifs, et Sega base sa plateforme d'arcade Chihiro sur la console





» Y'a pas à dire, ce prototype de la Xbox a de la gueule – plus que la grosse brique massive qu'on a finalement eue.

de Microsoft. D'autres sont cependant plus prudents. Si Capcom, Namco et Konami montent à bord, ils le font sans sortir leur artillerie lourde – pas de *Resident Evil* ou de *Tekken*, par exemple. D'autres encore, comme Square, Enix ou Atlus, snobent carrément la console. La Xbox n'a jamais réussi à se débarrasser de son image de 'machine étrangère construite par une société étrangère pour un public étranger' et n'est jamais parvenue à s'imposer au Japon, où il ne s'est vendu en tout que 450.000 consoles.

Les choses ne sont pas simples non plus en Europe. La Xbox est lancée en grande pompe le 11 mars 2002, mais les ventes chutent rapidement. À peine plus d'un mois après le lancement, Microsoft annonce baisser le prix de la console d'un tiers, de 479 € à 299 €, pour se rapprocher de celui de la PlayStation 2 de Sony (descendue à 249 € au début de l'année pour s'aligner sur le prix annoncé de la GameCube). Autant dire que les premiers acheteurs l'ont eu en travers de la gorge, aussi ont-ils eu droit à deux jeux et une manette supplémentaire offerts pour faire passer la pilule. En tout cas, le rabais paye : au moment de cette baisse, les ventes Xbox sont au coude à coude avec celles de la PS2.

La guerre des prix s'emballe : Nintendo baisse le prix de sa GameCube avant même son lancement (à 199 €), et celui de la Xbox



» [Xbox] Grâce à une portabilité facilitée, la Xbox a eu droit à des portages PC de haut vol, comme *Doom 3*.



» [Xbox] Même de grands jeux japonais comme *Panzer Dragoon Orta* n'ont pas réussi à imposer la Xbox auprès du public japonais.

est révisé deux fois pour descendre à 249 € en août 2002 et à 199 € en avril 2003 ! En un peu plus d'un an, le prix de la Xbox a ainsi été plus que divisé par deux, mais les consommateurs européens ont finalement adopté la machine – même si Microsoft a lourdement perdu de l'argent sur chaque machine vendue.

Microsoft a tout fait pour garantir le succès de sa Xbox. Le rachat de Rare, longtemps considéré comme un studio-clé de Nintendo, choque pas mal de joueurs quand il est annoncé, même si l'accord couvrait depuis quelque temps en coulisse... "J'ai moi-même été surpris quand les gens de Rare m'ont contacté pour me proposer de travailler avec eux", nous apprend Ed. "Leur accord avec Nintendo était intéressant : Nintendo possédait 50 % de Rare et tout avait été bien ficelé. Ils ne voulaient pas vendre la moitié de leur société et n'auraient jamais pu vendre l'autre moitié. Mais dans le contrat, il y avait une clause qui stipulait que Nintendo avait la possibilité de racheter l'autre moitié de la société pendant un certain nombre d'années, sans quoi Rare pouvait racheter les parts de Nintendo à la moitié de sa valeur." L'accord avait déjà pris fin en 2000, mais Nintendo avait payé pour une extension de deux ans avant de décliner le rachat de Rare quand l'occasion s'est



» [Xbox] Les titres de la gamme XSN Sports ont eu leur heure de gloire avant qu'EA n'intègre le support Xbox Live à ses propres jeux de sport.

représentée.

Le rachat de Rare par Microsoft pour 375 millions de dollars est annoncé le 24 septembre 2002, le jour même de la sortie du seul et unique titre Rare sur la GameCube. "On devait choisir entre Microsoft et Activision", se souvient Chris, qui souligne n'avoir ressenti aucun changement en interne après le rachat. "Rare voulait continuer à faire le même genre de jeux – et c'est aussi ce que souhaitait Microsoft." Ironiquement, Rare a en réalité sorti plus de jeux pour la Game Boy Advance de Nintendo que sur Xbox pendant la durée de vie de la console de Microsoft, qui n'a eu droit qu'à *Grabbed By The Ghoulies* et *Conker : Live & Reloaded*. Mais Rare a aussi travaillé sur d'autres

XBOX

► projets : "Kameo a été conçu sur la première Xbox, avant d'être graphiquement retravaillé pour la sortie de la Xbox 360," explique Chris.

En novembre 2002, Microsoft lance son service en ligne, le Xbox Live. Nécessitant une connexion haut débit et une souscription annuelle, le service est très en avance sur l'expérience online décentralisée de la PS2 et la quasi-absence de jeux en ligne sur la GameCube. Les parties sont relativement stables et exemptes de lag, les joueurs reprennent la même identité sur tous les jeux, peuvent s'envoyer des messages en jeu et même discuter en direct. En novembre 2004, le service s'enrichit d'un système de distribution de jeux téléchargeables via le Xbox Live Arcade, où les joueurs peuvent télécharger de petits jeux exclusivement



» [Xbox] *Dead Or Alive 3* était visuellement incroyable en 2001, et reste aujourd'hui encore impressionnant.

“Si j'avais su à quel point Sony et Nintendo étaient puissants, j'aurais sans doute laissé tomber et il n'y aurait jamais eu de Xbox”

Seamus Blackley

numériques, comme *Bejeweled* ou *Ms Pac-Man*, pour un prix relativement modeste. Arrivé tardivement dans la vie de la Xbox, ce service n'a duré qu'assez peu de temps sur ce support et accueilli un peu moins de 30 titres.

Si les joueurs en quête d'expériences console en ligne lorgnent indéniablement du côté de la machine de Microsoft, il faut souligner que ce public est tout de même assez restreint : le Xbox Live a rassemblé un million d'utilisateurs en juillet 2004, le double un an plus tard, mais le service n'a jamais touché plus de 10 % de l'ensemble des joueurs Xbox.

“Je pense que le Xbox Live a vraiment décollé avec la 360,” nous dit Stephen, qui souligne par la même occasion les limites techniques de l'époque. “Avant la démocratisation du Wi-Fi, ce n'était pas si simple d'avoir une connexion internet câblée à proximité de votre télé et de votre console...”

En 2004, la Xbox est bien installée dans le paysage vidéoludique. Les très populaires *Grand Theft Auto* débarquent sur la console, tout comme le *Pro Evolution Soccer* de

Konami. EA lance ses premiers jeux de sport compatibles Xbox Live, et en novembre, *Halo 2* devient le plus gros lancement de jeu de tous les temps. Mais malgré son succès, la vie commerciale de la Xbox a été relativement courte : le 12 mai 2005, à peine trois ans et demi après le lancement de sa première console, Microsoft dévoile sa Xbox 360 nouvelle génération, qui sortira plus tard dans l'année. Le même jour, Nvidia annonce que Microsoft a stoppé les commandes de processeurs graphiques et les chaînes de production de la console s'arrêtent fin juillet. Les joueurs Xbox auront droit à une bonne quantité de titres jusqu'en 2006, grâce au soutien des éditeurs-tiers, mais les sorties s'essouffent après les fêtes de fin d'année. En 2007, la Xbox n'aura droit qu'à quelques titres sous licence et les moutures annuelles de jeux de sport. En août 2008, *Madden NFL 09* est le dernier jeu à sortir officiellement sur Xbox. Le premier Xbox Live ferme quant à lui le 10 mai 2010 (quelques semaines après la date prévue à l'origine, le 15 avril, grâce à quelques fervents acharnés de *Halo 2*).

Malgré toute la puissance de Microsoft et l'investissement colossal dans la Xbox, la console n'a réussi qu'à s'installer sur la deuxième marche du podium de sa génération. “Si j'avais su à quel point Sony et Nintendo étaient puissants, j'aurais sans doute laissé tomber et il n'y aurait jamais eu de Xbox”, nous avoue Seamus. 24 millions de Xbox se sont écoulées, à peine deux millions de plus que la GameCube... et loin derrière les 155 millions de PlayStation 2. Mais Microsoft a indéniablement marqué des points avec la première Xbox, en devenant un acteur majeur du marché console et en gagnant la reconnaissance des consommateurs et des développeurs.



» [Xbox] De nouvelles grosses franchises occidentales, comme *Splinter Cell*, ont éclo sur Xbox.

En outre, avec la Xbox, Microsoft a modifié l'approche du développement des jeux, d'un point de vue technique : après la Xbox, toutes les grandes consoles ont inclus un système de stockage de masse, un support haut-débit intégré et un système de jeux à télécharger.

Si vous êtes passé à côté de la Xbox à sa sortie, vous pouvez facilement vous faire plaisir aujourd'hui : la Xbox est une des plateformes de rétrogaming les plus abordables du moment, avec beaucoup de jeux à tout petit prix – même les bons titres. La machine elle-même est facile à trouver – et n'oublions pas la compatibilité de certains jeux Xbox sur la 360 (pas tous, donc vérifiez avant d'acheter) et la rétrocompatibilité de quelques-uns sur la Xbox One (une dizaine de titres au moment où nous couchons ces lignes, dont *Black, Fuzion Frenzy, Crimson Skies, Star Wars KOTOR, Ninja Gaiden Black* et *Grabbed by the Ghoulies*).

Chris pense aujourd'hui que le succès de la Xbox revient en partie au savoir-faire de Microsoft hérité de son secteur de prédilection : "C'était la véritable entrée de Microsoft dans le secteur du jeu vidéo. Oui, il y avait *Flight Simulator* avant ; oui, ils fabriquaient des joysticks, mais faire une console de jeu, c'était très inattendu de la part d'une compagnie surtout associée aux systèmes d'exploitation et aux progiciels", explique-t-il. "Leur expérience avec les développeurs de ce type de produits plus conventionnels leur a permis de construire un système plus accueillant pour les studios de jeu."

"Mais il n'y a pas que cela", ajoute Stephen. "*Halo* a défini la Xbox. Il y a plein d'autres bons jeux, mais *Halo*, c'est la raison pour laquelle vous achetiez une Xbox, dans la première année après son lancement."

Laissons le mot de la fin à Seamus : "Plus d'une fois, je me suis fait aborder par des gens qui m'ont dit que la Xbox les a aidés dans leur vie. En les détournant de l'envie de tuer leur conjoint pendant leur divorce, en leur donnant une bonne raison de supporter leur solitude, en leur donnant envie de s'intéresser aux sciences et à se forger une carrière... Et à chaque fois, ça m'émeut, parce que j'ai un peu contribué à rendre leur vie meilleure. Ça se résume à ça. Et ça n'a pas de prix." ✱



» [Xbox] Les rêves de photoréalisme ont pris corps avec des jeux comme *Project Gotham Racing 2*.

DÉBALLAGE D'ENTRAILLES

Comparons les tripes de la Xbox à celles des autres machines de l'époque.



DREAMCAST

SORTIE : Novembre 1998

PROCESSEUR :

Hitachi SH-4 à 200MHz

PUCE GRAPHIQUE :

VideoLogic PowerVR2 à 100 MHz

MÉMOIRE :

16 Mo de RAM, 8 Mo de RAM vidéo, 2 Mo de RAM audio

MÉDIA :

GD-ROM (1,2 Go)

STOCKAGE : jusqu'à 2 *Visual Memory Units* (128 Ko, optionnelles) par manette connectée

RÉSEAU : Modem 56k (standard)/Adaptateur haut débit avec port Ethernet (en option)

PORTS MANETTE : 4



PLAYSTATION 2

SORTIE : Mars 2000

PROCESSEUR : 'Emotion Engine' à 295 MHz

PUCE GRAPHIQUE :

'Graphics Synthesizer' à 147.5 MHz

MÉMOIRE : 32 Mo de RAM, 4 Mo de RAM vidéo, 2 Mo de RAM audio

MÉDIA :

DVD-ROM (8,5 Go)

STOCKAGE : jusqu'à 2 cartes-mémoire (8 Mo chacune, optionnelles), Disque dur de 40 Go (optionnel)

RÉSEAU : Port i.LINK réseau local (en standard sur les modèles d'avant 2003), Adaptateur réseau modem avec porte Ethernet (optionnel), port Ethernet (standard sur modèles slim)

PORTS MANETTE : 2



XBOX

SORTIE : Novembre 2001

PROCESSEUR :

Pentium III Intel custom à 733 MHz

PUCE GRAPHIQUE : Nvidia NV2A à 233 MHz

MÉMOIRE :

64 Mo de RAM partagée

MÉDIA :

DVD-ROM (8,5 Go)

STOCKAGE : disque dur de 8 Go (en standard), jusqu'à deux unités-mémoire par manette connectée (8 Mo chacune, optionnelles)

RÉSEAU : Port Ethernet (standard)

PORTS MANETTE : 4



GAMECUBE

SORTIE : Septembre 2001

PROCESSEUR : 'Gekko' IBM à 485 MHz

PUCE GRAPHIQUE : 'Flipper' ARTI à 162 MHz

MÉMOIRE : 24 Mo de RAM, 3 Mo de RAM vidéo, 16 Mo de cache audio/DVD

MÉDIA :

miniDVD de 8 cm (1,5 Go)

STOCKAGE : jusqu'à deux cartes-mémoire (512 Ko – 8 Mo chacune, optionnelles)

RÉSEAU : Modem 56k (standard), adaptateur haut débit avec port Ethernet (optionnel)

PORTS MANETTE : 4



LE PUR MOMENT...

Lionheart

» PLATEFORME : AMIGA » DÉVELOPPEUR : THALION » SORTIE : 1993

Vous en avez bavé, mais vous avez déjà bien progressé, dans *Lionheart*. Valdyn a surmonté d'impressionnants obstacles à la poursuite de l'infâme Norka : il a combattu d'immenses créatures, traversé des terres très hostiles et même monté un dinosaure. Mais hélas, il n'a pas d'ailes, et vu que Norka se retranche dans une forteresse volante, il va falloir trouver quelque chose pour aller le débusquer tout là-haut.

Chevauchant un dragon logiquement cracheur de feu, notre héros brise ses chaînes pour s'échapper de la plateforme et s'envoler vers un niveau de shoot-em-up des plus mémorables. Vous pouvez contrôler la direction des boules de feu pour cramer les ennemis qui infestent ce ciel embrasé par un magnifique soleil couchant. Puis le véritable défi émerge : un dragon métallique, cracheur de laser. Vous allez devoir abattre son pilote pour enfin accéder à l'ancre du méchant de service...*

P'tite BIO

D'autres studios se seraient sans doute contentés des limitations techniques de l'Amiga, mais pas les p'tits gars de Thalion, qui n'aiment rien tant que de repousser lesdites limites. *Lionheart* en est le parfait exemple, et si ce jeu d'action-plateforme n'est pas des plus originaux, sa réalisation est une vraie claque. Malheureusement, l'équipe de Thalion n'était pas aussi bonne pour vendre ses jeux que pour les concevoir, et *Lionheart* est, hélas, l'avant-dernier titre original du studio, avant *Ambermoon*, qui sort avant que la société ne ferme définitivement ses portes en 1994.

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

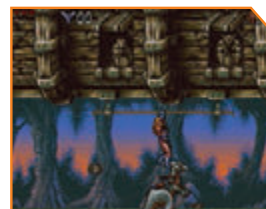
Plein les yeux

La débauche visuelle de *Lionheart* sur Amiga est un véritable feu d'artifice. Le jeu exploite toutes les combines possibles, en affichant des centaines de couleurs, d'impressionnants effets de parallaxe et une fluidité impeccable. Mais ce n'est pas qu'une démo technique : tout ce savoir-faire ne sert qu'à sublimer les graphismes très reconnaissables signés Henk Nieborg.



À dos de dino

Comme nous l'avons déjà mentionné, Valdyn monte un dinosaure, à un moment, mais ce n'est pas l'aspect le plus mémorable de ce niveau, où il va être attaqué par un énorme vaisseau bombardier. Pour s'en débarrasser, Valdyn va devoir enchaîner les acrobaties !



La Tour de la Terreur

Ce n'est jamais évident de gravir une succession de plateformes mobiles, surtout quand divers ennemis vous attaquent. Mais le principal danger, dans cette périlleuse ascension, ce sont ces eaux qui montent. Et vu que comme Starlion, Valdyn est une sorte d'homme-chat, il n'aime logiquement pas l'eau et ne sait pas nager.



Le feu aux fesses

Pour ajouter un peu de piquant à un combat, rien ne vaut une bonne tartine de feu. Déjà qu'il n'est pas simple de terrasser une créature qui fait presque deux fois votre taille, le fait qu'elle s'enflamme pour un rien et vous crame les moustaches à la moindre excuse ne facilite pas les choses. Fuyez.



IL ÉTAIT UNE FOIS



La mascotte de Core Design, avant l'arrivée de Lara Croft, était l'antithèse de l'archéologue sexy : un grossier personnage, une brute préhistorique bas de plafond, certes moins avenant que la donzelle, mais largement plus sympathique !



“C’était l’époque bénie où l’on pouvait être une star de la plateforme sans être une charmante bestiole à fourrure”

Bob Churchill

Vous le savez bien : la technologie évolue à toute vitesse.

Demandez à un adolescent s’il se souvient de la vie avant YouTube, il vous dira que c’était la préhistoire. Et c’est vrai, parfois, on passe pour des dinosaures, avec nos jeux à gros pixels... ou au mieux, pour des néandertaliens. Et c’est là que vous comprenez toute la subtilité de cette introduction, sans autre but que de nous amener, avec nos gros sabots, à évoquer un certain homme des cavernes qui a eu son heure de gloire au début des années 90, comme héros de plateforme et mascotte de studio de développement. C’était l’époque bénie où l’on pouvait être une star de la plateforme sans être une charmante bestiole à fourrure ou un Mario. Où l’on pouvait être un néandertalien moche et sale du nom de Chuck Rock.

“Je me souviens quand je l’ai vu la première fois sur le moniteur de Lee Pullen. Je l’ai adoré aussitôt”, se souvient Bob Churchill, game designer des deux premiers jeux *Chuck Rock* chez Core Design. “Il avait un look très particulier et vu qu’il n’y



» [Amiga] Certains ennemis envoient des projectiles, comme cette petite saleté lanceuse de boules de neige.

avait dû y avoir qu’une poignée de jeux à l’ère préhistorique, je pensais qu’il y avait un vrai potentiel à creuser... C’était excitant. C’est ça, mon premier souvenir de *Chuck Rock*.”

En effet, Chuck a un look bien à part, avec sa mâchoire proéminente, sa barbe naissante, et sa tendance à frapper ses ennemis à coup de bide. Son charme, disons... rustique, contraste avec les Mario et consorts, bien propres sur eux.

L’équipe qui doit donner vie à ce personnage est très réduite : il y a Bob, le graphiste Lee Pullen et le programmeur Chris Long. “On n’avait pas d’ingénieur audio en interne, à l’époque, et plusieurs personnes ont



STARS DU ROCK

Les sales têtes d’affiche de la série des *Chuck Rock*

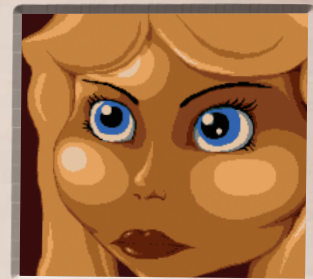


CHUCK

□ Notre héros incongru, avec sa petite touffe de cheveux et son gros bidon. Dans le premier jeu, il part sauver Ophelia. 18 mois plus tard, il est le riche propriétaire de Chuck Motors et le fier papa d’un petit Chuck Jr – avant de se faire kidnapper à son tour.

OPHELIA

□ Dans le premier jeu, Ophelia (elle a des airs à Pamela Anderson, non ?) se fait assommer et kidnapper alors qu’elle faisait la lessive. Dans le deuxième volet, elle est devenue la mère de Chuck Jr. On devine comment elle a remercié Chuck de l’avoir sauvée...



CHUCK JR

□ Le héros en couches préhistoriques du deuxième jeu part sauver son papa. Sans la force de ce dernier, il doit compter sur la massue qui doit lui servir de hochet pour repousser les méchants dinosaures. Dans *BC Racer*, il fait office de copilote pour son père.



GARY GRITTER

□ La brute du coin, le genre de type qui mate les filles caché dans les fourrés en attendant de pouvoir les kidnapper. D’ailleurs, son nom vient de Gary Glitter, un rocker anglais accusé de pédophilie et d’abus sexuels graves. On le retrouve dans *BC Racers*. Gritter, pas Glitter.



BRICK JAGGER

□ Encore un méchant dont le nom s’inspire de celui d’une star du rock (on vous ne vous fera pas l’affront de vous dire qui). Brick Jagger, patron d’une société concurrente de Chuck Motors, kidnappe Chuck dans le deuxième jeu et revient lui aussi dans *BC Racers*.

“Ce qui m’a toujours importé, c’est d’offrir de la variété aux joueurs, grâce à toutes sortes de mécaniques”

Bob Churchill

► travaillé sur la partie audio”, précise Bob. “Dont Matthew Simmonds, Martin Iveson et Matt Furniss, entre autres.” Ces musiciens ont défini une autre facette de la personnalité de Chuck : un rocker dans l’âme. “Quand on a entendu la musique, on a été soufflés et on a eu l’idée de mettre tous les personnages en scène sur l’écran-titre. *Chuck Rock*... Groupe de rock... Ça tombait sous le sens, non ? J’adore particulièrement le moment où Ophelia lâche la basse pour jouer du clavier d’une seule main.”

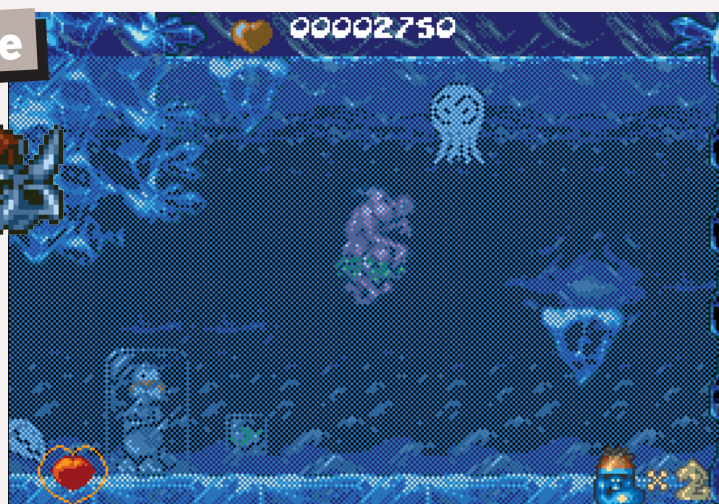
Une des grandes particularités du jeu, c’est qu’il est plus qu’un simple titre de plateforme où le joueur court de gauche à droite pour sauter sur la tête des ennemis. En plus de ses attaques standards, Chuck peut utiliser les rochers qui se trouvent sur sa route. “Ce qui m’a toujours importé, c’est d’offrir de la variété aux joueurs, grâce à toutes sortes

de mécaniques”, explique Bob.

“J’aime exploiter différents systèmes de manière inventive, dans un jeu. Je me rappelle la première fois où Chuck a soulevé un caillou au-dessus de sa tête et qu’on s’est dit qu’on pourrait s’en servir comme d’un bouclier-parapluie. En mêlant des éléments de cette manière, les designers peuvent créer de la variété tout en offrant aux joueurs plus de trucs avec lesquels s’amuser.”

Et en effet, les rochers sont polyvalents, dans *Chuck Rock* : ils peuvent autant servir pour l’attaque que pour la défense, mais aussi comme plateformes ou contrepoids, selon la situation..

C *huck Rock* est plutôt bien accueilli, quand il sort pour la première fois de sa caverne au printemps 1991, aussi bien par la critique que par les joueurs. Bob n’est pas étonné : “Sincèrement, je ne crois pas avoir été surpris”, nous dit-il. “Je crois m’être dit qu’on s’était tellement amusés à faire le jeu et qu’on avait tellement envie de faire une suite qu’on a



» [Amiga] Chuck doit respirer, et s’il reste trop longtemps sous l’eau, il va vous l’indiquer en se débattant...

conçu un jeu plutôt bon, certains que les joueurs l’aimeraient autant que nous.” Mais avant de s’atteler à une suite, il y a tout un tas de portages à effectuer, y compris sur consoles, un territoire encore inexploré pour la petite équipe de développement et un véritable défi : “C’était excitant, de travailler sur des versions console. Après tout, c’était le monde de Nintendo, de Sega, de Konami et de Capcom, et pour un trio de types d’un studio anglais de 12 personnes, ce n’était pas rien d’envoyer *Chuck Rock* chez Mario, Sonic, Contra et Ghost ‘N Goblins!” L’équipe prend le temps de peaufiner ses portages et de les adapter aux supports, avec succès : le jeu est là encore bien accueilli par la presse et le public.

Paradoxalement, si le travail sur une suite a très vite commencé, le succès du premier jeu retarde le projet : “Je me rappelle que Jeremy Heath-Smith [Président de Core Design] est venu nous voir pour nous dire que JVC l’avait contacté pour lui demander si l’équipe de *Chuck Rock* pouvait lui faire un jeu-mascotte pour sa console WonderMega. Une telle reconnaissance, c’était génial, tout comme l’opportunité de faire un jeu pour le hardware Mega-CD, mais on trouvait que le délai de 5 mois était intenable. On a voulu rejeter l’offre, même après qu’on nous ait promis une prime de 5000 £. Mais finalement, on n’a pas tenu compte de notre avis et on a dû se mettre au travail. Et donc, cinq mois plus tard, on sortait *Wonder Dog*.”

Après ce détour, retour à *Chuck Rock* – ou plutôt à *Chuck Jr*, la star de *Chuck Rock II : Son Of Chuck*. Pourquoi ce changement ? “Je ne suis pas sûr à 100 % des raisons, mais je crois que c’est



» [Mega Drive] Chuck Jr n’a pas assez de force pour soulever des rochers, alors il préfère taper dessus.





» [Mega Drive] Dans des mini-jeux bonus, Chuck Jr sculpte des statues, tire sur des arbres ou fait la course avec des dinosaures...

» [Mega Drive] Ce gros préhistozoïe jaillit du fond de l'écran pendant que le dinosaure tourne. Impressionnant!

parce qu'on voulait faire quelque chose de différent", nous avoue Bob. "Même si on nous avait laissé pas mal de liberté, c'était osé, de changer de personnage principal. On ne savait pas si ça allait passer... mais on sentait que c'était ce qu'il fallait faire."

Avec ce nouveau héros, l'équipe de Bob en profite pour changer le game design. Au lieu d'interagir directement avec les objets et les ennemis, le turbulent bébé se sert d'une massue en bois. "On a opté pour la massue parce qu'on voulait péter plus de trucs, casser le décor, assommer les ennemis, balancer des cailloux... Le système de frappe permet de toucher des éléments dans un espace circulaire, autour du personnage, donc d'envoyer valdinguer des ennemis ou balancer des éléments du décor selon différents angles, etc. Ça nous donnait l'opportunité de développer différents puzzles et styles de combat qu'on n'avait pas dans le premier jeu. J'adore tout particulièrement quand Jr évite les obstacles, en équilibre sur le bout de sa massue."

Malgré la saturation du marché des jeux de plateforme en 1993, l'équipe de *Chuck Rock* réussit à surfer sur la vague en ajoutant une couche de prouesses techniques aux mécaniques de jeu établies : "C'est grâce à ce qu'on a fait sur *Wonder Dog*, entre *Chuck 1* et *Chuck 2*", explique Bob. "Chris a pu apprendre les atouts et défauts du nouveau



CONVERSIONS TROGLODYTES

On a retrouvé des fossiles du premier jeu *Chuck Rock* sur plein de plateformes...

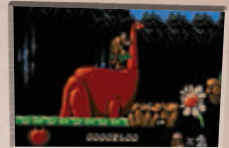
AMIGA

□ La version originale n'affiche qu'un arrière-plan en scrolling sur une seule couche, et bénéficie de chouettes voix digitalisées et d'un bon thème musical d'ouverture. On peut choisir de laisser cette musique en jeu, mais au prix des effets sonores *in-game*.



ATARI ST

□ On retrouve le design et les commandes de la version Amiga, mais pas d'effets sonores digitalisés et une zone de jeu plus réduite. Les graphismes d'arrière-plan, différents de ceux des autres versions sur ordinateur, scrollent sur la même couche que le premier plan.



ARCHIMEDES

□ C'est en gros la version Amiga, avec des graphismes ajustés à la palette de la machine d'Acorn. La barre de vie

est reléguée sous la zone de jeu active. Le seul point négatif digne d'être souligné, c'est l'impossibilité d'opter pour la musique *in-game*, comme sur Amiga.

MASTER SYSTEM

□ La console 8-bits de Sega a droit à une version sympathique du jeu, malgré des compromis. L'aventure de Chuck se déroule ici devant un fond noir, la plupart des effets visuels sont absents et les sons sont aussi simplifiés, sans musique ni voix digitalisées.



COMMODORE 64

□ Cette version plutôt rare n'est sortie qu'en Italie, hélas. Elle n'est évidemment pas au niveau des moutures

16-bits, mais c'est un bon portage 8-bits, avec des décors colorés et une bonne reprise SID du thème principal.

MEGA DRIVE

□ Une belle conversion qui reprend toutes les bonnes choses de l'Amiga, mais a droit à la fois à la musique et aux effets sonores *in-game*. Les décors sont plus détaillés, mais sur un plan statique, comme sur Amiga. Ne manque que l'animation d'intro.



SNES

□ Une des meilleures versions du jeu, grâce à l'excellente gestion des couleurs de la SNES, fort bien exploitée ici,

et de nouveaux décors en parallaxe. La musique (avec une toute nouvelle *soundtrack*) et les effets sonores répondent tous présents *in-game*.

GAME GEAR

□ Si on retrouve les mêmes graphismes et effets sonores que sur Master System, le jeu a été retravaillé pour s'adapter au petit écran de la Game Gear. Hélas, l'architecture des niveaux, trop simplifiée, en a lourdement pâti.



AMIGA CD32

□ Core ne croyait clairement pas aux capacités de la console CD-ROM 32-bits de Commodore et n'a pas fait d'efforts, pour ce portage, identique à la version Amiga sortie trois ans plus tôt.



GAME BOY

□ Les graphismes ont été revus pour cette version, mais le design des niveaux est fidèle à l'original. Les effets

sonores et la musique sont au rendez-vous, même si la bande-son écorche un peu les oreilles à cause du hardware audio limité de la portable de Nintendo.

MEGA-CD

□ Quelques améliorations bienvenues sont à noter, vis-à-vis de la déjà bonne version Mega Drive.

L'intro est de retour, cette fois avec des doublages! Pour le reste, les décors bénéficient d'un joli parallaxe, les effets sonores sont meilleurs et plus nombreux, et une version CD de la bande-son Mega Drive est incluse.



L'ANATOMIE DE CHUCK

Si sa physiologie rappelle celle du gamer (très) moyen, Chuck est une espèce à part...

CHEVEUX

□ Le crâne de Chuck tient plus du toupet ridicule que de la tignasse léonine, alors quand il joue avec son groupe, il s'affuble d'une perruque. Sans doute en poils de mammouth.

MÂCHOIRE

□ La mâchoire inférieure proéminente de Chuck ne s'ouvre que très rarement – soit pour décapsuler des bières, soit pour balancer son célèbre "Ounga Bonga!"

BRAS

□ L'outil idéal pour soulever, transporter et lancer les rochers qui abondent dans le monde de Chuck. Curieusement, il lance les petits cailloux et les grosses pierres à même distance.

BIDON

□ Le bide de Chuck, qui carbure à la côte de porc et à la bière, est la meilleure arme de son arsenal préhistorique.

JAMBES

□ Chuck a un peu négligé ses guiboles, à la troglodyte. Résultat, il saute moins haut et avance moins vite quand il porte des rochers. Par contre, il peut quand même décocher de sacrés coups de pied.

» [32X] Les sprites du décor apportent une jolie touche graphique, hélas au prix du frame-rate.



» [32X] Les concurrents restent pas mal groupés, aussi peut-on facilement remonter le peloton après s'être fait larguer.

► hardware et l'a pleinement exploité pour *Chuck 2*. "On avait de gros sprites, du scrolling parallaxe multicouches, de la rotation et du *scaling* de sprites, des niveaux entièrement mobiles, des niveaux qui tournent... tout ça offre pas mal de liberté créative."

Il est vrai que *Chuck Rock II : Son Of Chuck* exploite beaucoup des effets pour lesquels *Gunstar Heroes* est renommé, sans avoir pour autant copié le jeu de Treasure, puisque les deux titres sont sortis en même temps.

"L'expérience que nous avions acquise sur *Chuck Rock* puis sur *Wonder Dog*, plus les liens que nous avions tissés entre nous dans le même temps, tout ça nous a aidés à concevoir de meilleures choses", se souvient Bob. "Le niveau avec l'arbre qui s'enfonce dans la lave en tanguant fait partie de mes préférés. Bravo à Chris pour la programmation de ce jeu."

Si le niveau en question n'apparaît que dans les versions Mega Drive et Mega-CD du jeu, toutes les versions présentent une même grande amélioration : "Le talent de Chris et la puissance des consoles nous ont permis de pousser plus loin le design des boss. On voulait plus de boss que dans le premier jeu – et des boss plus gros. En ce sens, les suites sont plus compliquées à concevoir, car on veut toujours en mettre plus tout en ayant moins de temps pour





“Les suites sont plus compliquées à concevoir, car on veut toujours en mettre plus tout en ayant moins de temps pour le faire!”

Bob Churchill

le faire!”

En tout cas, ces améliorations sont évidentes : Chuck Jr affronte d'énormes dinosaures, plus originaux que dans le premier volet et composés de plusieurs sprites pour des mouvements plus fluides.

Hélas, peu de joueurs ont pu s'essayer à *Chuck Rock II*, étant donné que le jeu n'est sorti que sur les plateformes Sega et sur Amiga. Une version Atari ST a été présentée, mais n'est jamais sortie. “Sans doute parce qu'il était plus judicieux d'investir nos ressources dans les versions Sega”, nous dit Bob. “Je crois même que le jeu n'a jamais été produit pour ce format. À l'époque, Core était en train de lâcher le support ST.”

Malgré ses indéniables qualités, *Chuck Rock II : Son Of Chuck* sera le dernier jeu de plateforme de la série. Pour sacrifier à la mode de l'époque, Chuck va en effet laisser tomber le genre pour un autre qui a le vent en poupe : la course d'arcade...

“Sauf erreur, on avait choisi de faire un spin-off de Chuck, sans encore décider du genre de jeu que ce serait”, nous dit Stuart Atkinson. “À l'époque, la moitié des gens, au bureau, étaient des fans de *Mario Kart* et on avait déjà développé un système ‘Mode 7’ pour *Thunder Hawk*. Alors on a choisi de faire un jeu de course à la *Mario Kart*, avec le casting de *Chuck Rock* et le moteur de *Thunder Hawk*.” Ce jeu sera d'abord baptisé *Chuck Rally*, avant d'être finalement renommé *BC Racers*.

Clairement inspiré par le jeu de



» [32X] Gare à cette guitare, prête à s'incruster dans les dents de tout adversaire qui s'approche un peu trop...

course de Nintendo, *BC Racers* n'en est pas pour autant un simple clone, ne serait-ce qu'avec son boost de turbo récupéré à chaque tour, à la *F-Zero*. “Je trouvais que l'ajout d'un élément de combat faisait toute la différence, surtout à deux joueurs”, nous dit Stuart. “Rien de tel que d'exploser la tronche de l'autre joueur en le doublant!”

Il est vrai que *BC Racers* se rapproche plus de *Road Rash* que de *Mario Kart* sur ce point, avec des concurrents qui se tapent dessus à bout portant au lieu de se balancer des saletés ramassées sur le circuit, et des véhicules qui rendent l'âme s'ils accumulent trop de dégâts. Heureusement, en ramassant un peu de bidoche, on peut refaire le plein de vie à l'ancienne.

L'esthétique globale de *BC Racers* a été confiée à un petit nouveau chez Core, le graphiste Toby Gard. “Les visuels, les animations et le design des

niveaux, c'est lui”, nous explique Stuart. “De mon côté, j'ai converti les graphismes Mega-CD originaux de Toby sur PC, en accord avec le programmeur PC, Martin Gibbins.” *BC Racers* est un titre visuellement très ambitieux qui se sert de beaucoup de sprites pour étoffer le décor autour du circuit (arbres, bâtiments, spectateurs, etc.). Les jeux SNES en Mode 7 n'en sont pas capables, mais ces éléments graphiques ont un coût : le *frame-rate* des versions console de *BC Racers* est réduit. “Toby était un bon ami à moi, à l'époque, alors c'était facile de travailler ensemble, mais les autres le trouvaient parfois un peu borné”, nous explique Stuart à propos de celui qui deviendra célèbre avec *Tomb Raider*. “Ce n'était pas facile de lui faire accepter qu'il n'avait pas toujours raison. Mais c'est aussi cette confiance en lui qui lui a permis de faire *Tomb Raider*.”

B *C Racers* sort en 1994 sur Mega-CD et en 1995 sur PC, 3DO et 32X.

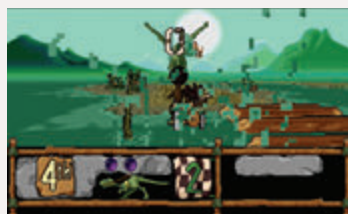
La version Mega-CD est relativement bien accueillie, même si beaucoup regrettent, à juste titre, l'absence de mode multi compétitif – un élément essentiel qui sera inclus aux moutures qui sortiront l'année suivante. La version PC est la plus appréciable aujourd'hui, car elle bénéficie d'un bien meilleur

frame-rate que les autres.

BC Racers est à ce jour le dernier volet de la série *Chuck Rock*, mais la franchise n'est pas pour autant tombée aux oubliettes... “J'y pense depuis quelques années, et je devrais sérieusement me pencher sur la question, ne serait-ce que pour savoir si ça pourrait intéresser les gens, de revoir un jeu de plateforme *Chuck Rock*,” nous confie Bob. “On avait lancé des idées pour *Chuck Rock 3*, avec Ophelia en protagoniste principal. Vu qu'on avait changé de personnage entre *Chuck 1* et *Chuck 2*, c'était logique d'inclure toute la famille dans la trilogie. Ophelia s'était fait kidnapper dans le premier jeu, son mari avait été kidnappé dans le deuxième où son fils avait décroché le premier rôle, c'était donc naturel que la place lui échoie. Elle aurait eu son propre style de jeu, avec un fouet pour combattre à distance, se balancer de plateforme en plateforme, parmi d'autres mécaniques et idées de puzzles. Ce serait sympa de s'y remettre avec Chris et Lee, de faire revivre cette magie 16-bits, avec un jeu d'action-plateforme moderne...” *



» [32X] Un parcours souterrain ardu, bourré de virages serrés et de faux raccourcis.



» [32X] Un ptérodactyle repêche ceux qui s'embourbent dans les marais, mais ils perdent un temps précieux...





» PLUS LOIN, PLUS FORT

X

Avant Star Fox, Nintendo et Argonaut avaient déjà signé un shooter qui repoussait les limites techniques sur Game Boy

» PLATEFORME : GAME BOY » DÉVELOPPEURS : NINTENDO R&D1/ARGONAUT SOFTWARE » SORTIE : 1992

I l n'est guère étonnant que Jez San et Argonaut aient voulu s'attaquer à la console, encouragés par leurs précédents succès 3D sur des microordinateurs peu puissants. Et au début des années 90, la Game Boy est parmi les supports console 8-bits les plus modestes...

Le hardware NES date de 1983 et la Game Boy ne peut pas afficher des couleurs qui aideraient à donner l'illusion de profondeur. Après avoir présenté une démo 3D sur NES, le jeune programmeur Dylan Cuthbert, 19 ans, est engagé par Mindscape pour créer un jeu 3D sur Game Boy.

Bien qu'il ait déjà signé un accord d'édition pour ce titre, Jez San présente les prototypes 3D à Nintendo, pendant le CES. Les Japonais sont si impressionnés qu'ils rachètent aussitôt les droits à Mindscape et mettent l'équipe d'Argonaut en contact avec l'équipe R&D1 de Gunpei Yokoi, pour qu'ils travaillent ensemble sur le projet. Le président de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, fait changer le titre du jeu : il ne s'appellera plus *Lunar Chase*, mais *X*.

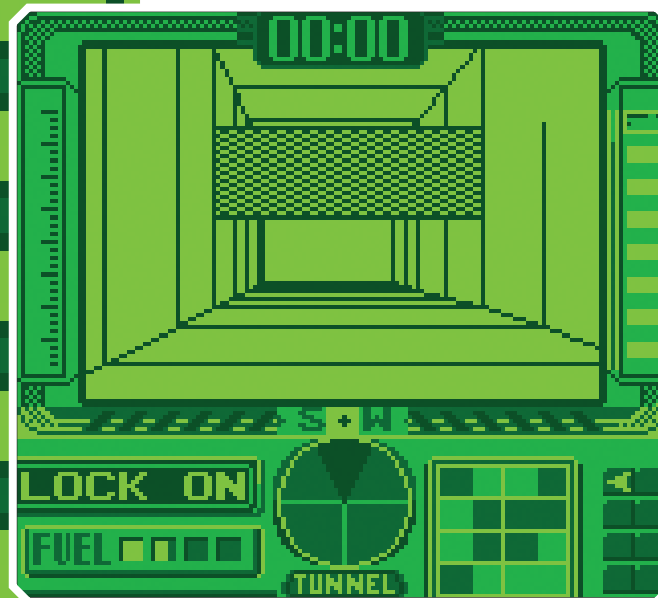
X reprend de nombreux éléments du hit d'Argonaut

Starglider, comme les entrées de tunnel tournantes.

La 3D fil de fer offre une totale liberté de mouvement, et si le joueur évolue surtout au sol, il peut prendre les airs aussi longtemps que ses réserves de carburant le lui permettent. On trouve aussi des sections de vol dans des tunnels, où le joueur doit éviter divers objets. Il y a bien sûr des ennemis au sol et dans les airs, bien que les abattre ne soit pas une priorité. Le jeu est divisé en plusieurs missions distinctes, toutes présentées par un général, lui aussi en fil de fer.

Malgré sa nature techniquement impressionnante, Nintendo a choisi de ne sortir *X* qu'au Japon. On a du mal à comprendre cette décision, car c'est non seulement une belle démonstration de ce qu'il est possible de faire avec un modeste processeur 8-bits et quatre teintes, mais aussi un très bon jeu. Nintendo et Argonaut vont très vite retravailler ensemble sur un autre shoot-'em-up 3D, ô combien mémorable : neuf mois après la sortie de *X*, Argonaut et Nintendo sortent en effet la cartouche SNES *Star Fox*, boostée à la Super-FX, avec cette fois des polygones pleins en *full-3D*... ✱

TOP



COMMENT X A REPOUSSÉ LES LIMITES...



De la 3D dans la popoche

C'est déjà incroyable de voir un jeu en 3D fil de fer sur Game Boy, et ça l'est d'autant plus qu'il tourne avec autant de fluidité, même si la console a quand même parfois un peu de mal à suivre lors des séquences complexes dans les tunnels.



Missions variées

Plus qu'un simple shooter, X est une succession de missions à objectifs spécifiques (qui peuvent évoluer en cours de jeu) : chercher et abattre une cible précise, sauver des otages, protéger une base, etc.



Vol intégral

X est entièrement en 3D : on peut décoller depuis une rampe adéquate et voler partout. Attention, cependant : il y a aussi des ennemis dans le ciel, qui peuvent vous renvoyer douloureusement sur le plancher des vaches.



Aux commandes

Malgré le manque de boutons sur Game Boy, le système de contrôle de X est plutôt complexe et permet des déplacements dans les 3 dimensions, plus des armes primaires et secondaires, et même d'utiliser une carte.

LE GUIDE
ULTIME DE

Shock Troopers



Si les shooters vus du dessus sont étonnamment rares sur Neo-Geo, *Shock Troopers*, armé jusqu'aux dents du fond, peut à lui seul faire trembler de peur ses voisins *side-scrollers*!

Tiens? Un scénario tout pourri, dans la grande tradition des *run-and-gun* d'arcade! Figurez-vous donc qu'un groupe terroriste du nom de Bloody Scorpions a kidnappé un scientifique et sa fille, Cécilia, pour les forcer à leur donner la formule de l'Alpha-301, une drogue capable de transformer le soldat moyen en surhomme-machine à tuer. C'est pas sympa. Alors forcément, il faut les arrêter. Et devinez à qui ça échoit? Gagné:





» [Arcade] Comme dans bien des jeux rétro qui débordent d'action, des ralentissements peuvent s'inviter quand ça explose de partout...

au petit ami de Cécilia, Jackal, et à ses potes de l'escadron des Shock Troopers, qui vont devoir se tailler une route sanglante jusqu'aux quartiers généraux des pas beaux pour sauver les deux otages.

Certes, tout ça n'est qu'une excuse pour justifier un déluge constant de balles à travers des flopées d'ennemis anonymes – une activité particulièrement bien représentée dans *Shock Troopers*. Votre boulot est donc de faire traverser à votre soldat une succession de niveaux vus du dessus, infestés comme il se doit d'ennemis, boss et sous-boss. En plus des rafales à gogo à chaque pression du bouton de tir, vous avez un nombre limité de bombes puissantes à disposition, histoire de nettoyer l'écran ou méchamment endommager un boss, et pouvez utiliser un bouton d'esquive grâce auquel votre personnage peut effectuer une roulade rapide dans n'importe quelle direction. Cela le rend en outre temporairement invincible, alors personne de censé n'irait cracher dessus. Mais attention, paradoxalement, ça augmente aussi la difficulté du jeu :

MOBILISÉS !

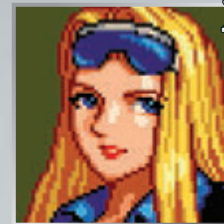
La mauvaise troupe des Shock Troopers



JACKAL

VITESSE
★ ★ ★ ★ ★
ÉNERGIE
★ ★ ★ ★ ★
ARME
★ ★ ★ ★ ★

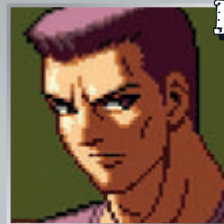
Le héros principal, petit ami de la jeune femme kidnappée par les Bloody Scorpions. Comme la plupart des personnages principaux de ce genre de jeux, ses stats sont toutes dans la moyenne. Ses bombes sont de simples grenades.



MILKY

VITESSE
★ ★ ★ ★ ★
ÉNERGIE
★ ★ ★ ★ ★
ARME
★ ★ ★ ★ ★

La première des trois femmes disponibles est une amoureuse des flingues, au point où c'est le personnage dont l'attaque de mêlée implique une arme à feu – un pistolet utilisé à bout portant.



LOKI

VITESSE
★ ★ ★ ★ ★
ÉNERGIE
★ ★ ★ ★ ★
ARME
★ ★ ★ ★ ★

Comme celles de Jackal, les stats de Loki sont moyennes, mais sa coupe de cheveux est bien plus *bad boy*. Il a un lance-roquettes pour bombe – bien utile pour toucher les ennemis à l'autre bout de l'écran.



SOUTHERN CROSS

VITESSE
★ ★ ★ ★ ★
ÉNERGIE
★ ★ ★ ★ ★
ARME
★ ★ ★ ★ ★

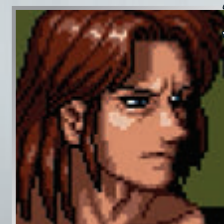
Un personnage massif vêtu uniquement d'une veste et d'un pantalon jaune estampillé à son nom. Southern Cross est lent, mais il a une grosse puissance de frappe. En guise de bombes, il lance des boomerangs explosifs.



MARIE BEE

VITESSE
★ ★ ★ ★ ★
ÉNERGIE
★ ★ ★ ★ ★
ARME
★ ★ ★ ★ ★

Marie, c'est un peu Milky en moins bien. Elle est rapide, mais peu résistante, et ne récupère pas autant de médailles à la fin de chaque niveau. Ceci dit, sa bombe est un missile à tête chercheuse qui a un côté pratique.



RIO

VITESSE
★ ★ ★ ★ ★
ÉNERGIE
★ ★ ★ ★ ★
ARME
★ ★ ★ ★ ★

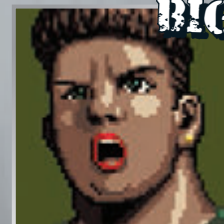
Difficile de savoir si Rio est un stéréotype de natif américain ou une imitation de Rambo. Et le fait qu'il décoche des flèches de feu n'aide pas à trancher. Ou alors, c'est un Rambo amérindien.



MARU

VITESSE
★ ★ ★ ★ ★
ÉNERGIE
★ ★ ★ ★ ★
ARME
★ ★ ★ ★ ★

Vêtu d'une veste à manches longues et de lunettes de soleil, Maru n'a pas l'air à sa place, ici. C'est un personnage lent et puissant, mais pas si résistant que ça. Ses bombes projettent du gaz empoisonné.



BIG MAMA

VITESSE
★ ★ ★ ★ ★
ÉNERGIE
★ ★ ★ ★ ★
ARME
★ ★ ★ ★ ★

Big Mama est le personnage le plus puissant du jeu. Elle est lente, mais elle peut absorber pas mal de coups et au lieu de lancer des bombes, elle balance de grosses roquettes qui explosent méchamment en balayant des tas d'ennemis.



► les boss finissent généralement par vous balancer des tas de trucs explosifs à la tronche, qu'il va obligatoirement falloir esquiver avec ce bouton pour ne pas finir en tas de cendres.

Cette mécanique n'est pas la seule particularité de *Shock Troopers*, qui a d'autres facettes intéressantes en relation avec les choix du joueur. Pour commencer, *Shock Troopers*, c'est un peu trois jeux en un. Au début de la partie, vous devez choisir entre trois routes : la jungle, la vallée ou les montagnes. Chaque route se compose de cinq niveaux totalement différents menant à un stage final commun. Cela signifie que vous pouvez finir trois fois le jeu en visitant à chaque fois des lieux différents, sauf à la fin. Après le troisième niveau, vous avez également la possibilité de changer de route et si vous le faites, vous passerez par un niveau supplémentaire à bord d'un train vous menant à destination. En tout, s'il y a donc 17 niveaux de jeu (trois routes de 5 stages, le niveau final, et le stage optionnel du train), on ne peut au maximum qu'en couvrir 6 ou 7 sur une seule partie.

Mais les choix ne s'arrêtent pas là : il faut aussi décider quel héros on va incarner. Le menu de sélection ressemble plus à celui d'un jeu de combat que d'un shooter, avec pas moins de 8 personnages dotés de statistiques différentes (Vitesse, Énergie et Armes). Et comme si ça ne suffisait pas, il faut aussi choisir combien de personnages on veut contrôler, puisqu'on peut jouer dans deux modes différents : la *Team Battle*, où l'on choisit 3 personnages entre lesquels on peut alterner à loisir avec le bouton D, et le mode

GARE AUX BOSS

Comment vaincre les gros costauds de *Shock Troopers*



TANK 1

Le boss le plus courant de *Shock Troopers*, qu'on retrouve à la fin de 5 des 17 niveaux possibles du jeu. Il est chaque fois d'une couleur légèrement différente et balance des projectiles eux aussi différents, mais le sprite est le même.

POUR LE VAINCRE Il est facile à démolir, vu sa taille et ses déplacements faciles à suivre et anticiper. Concentrez vos tirs dessus et roulez pour éviter les missiles qu'il vous envoie.



TANK 2

Similaire au tank précédent, mais posté sur la rivière. En plus des projectiles standards, il lance des bombes enflammées qui se divisent en shrapnels quand elles touchent le sol, aussi est-il un peu plus difficile à vaincre que son équivalent terrestre.

POUR LE VAINCRE Ce tank tire devant lui la plupart du temps, alors attaquez par le flanc. Quand le pilote apparaît, cela signifie que le tank va envoyer un missile... préparez-vous à l'esquiver!



HÉLICOPTÈRE

Une preuve évidente de l'influence de *Mercs* de Capcom, où l'on croise un combat très semblable. L'hélicoptère descend du haut de l'écran et s'énerv de plus en plus jusqu'à ce que vous l'abattiez.

POUR LE VAINCRE Il commence par tirer avec ses canons principaux, dont vous pouvez facilement éviter les projectiles. Et quand il commence à cracher des missiles, effectuez des roulades jusqu'à ce qu'il se calme, puis arrosez-le.



CHARIOT

Pourquoi se fatiguer à concevoir des véhicules militaires quand un chariot élévateur hérissé de pointes acérées suffit pour filer les miquettes?

POUR LE VAINCRE Allez dans le coin inférieur de l'écran et tirez en diagonale sur le chariot. Vous éviterez la plupart des tirs, à l'exception des bombes qui se divisent (roulez pour éviter ces dernières). Après quelque temps, le chariot va charger, mais si vous restez en bas, il vous ratera...



» [Arcade] *Shock Troopers* est agréablement varié, comme dans ce niveau où l'on doit escalader une montagne tout en pralinant les ennemis qui s'aventurent dans le coin.

'Loup Solitaire' (mal orthographié 'Lonly Wolf') où on ne dirige qu'un seul et unique combattant. Dans la première version du jeu, on n'a qu'une seule et unique vie avec une barre d'énergie (en mode *Team Battle*, les trois personnages partagent la même barre de vie), mais c'est différent dans la deuxième révision, sans doute parce que beaucoup de joueurs inexpérimentés ont dû se manger un *Game Over* en moins d'une minute. Dans cette deuxième version, le joueur a trois vies (une pour chaque personnage en *Team Battle*, ou 3 pour le loup solitaire). Avec ce système, l'intérêt de la *Team Battle* est plus clair : le trio ne se partageant plus l'énergie, le jeu gagne un petit élément tactique. On peut ainsi jouer un personnage jusqu'à ce qu'il perde un peu de vie, puis basculer sur un autre pour attaquer des ennemis au contact pour ramasser de la nourriture avant de revenir sur le personnage blessé afin de le soigner avec ce *pick-up*. On peut aussi choisir de traverser un niveau avec un ►

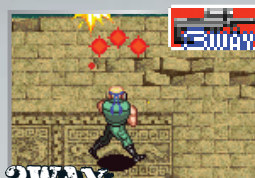
À LA CHARGE !

Besoin de puissance de feu? Bougez pas...



NORMAL

Le tir standard, plutôt décent, disponible en deux versions – simple et double canon, suivant la force du personnage sélectionné.



3WAY

Logiquement, ce tir envoie trois projectiles en même temps. Évidemment, toucher un ennemi proche avec les trois balles triple les dégâts qui lui sont infligés.



FLAME

Un lance-flammes classique, mais dont la flamme s'allonge si vous laissez le bouton de tir appuyé. L'animation des ennemis qui crament est... un peu spéciale.



HEAVY

Une version plus puissante de l'arme standard, avec de plus grosses balles. Économisez vos munitions pour le tank en attaquant les ennemis de base au corps-à-corps.



VULCAN

Encore plus puissant que le Heavy, le Vulcan crache plus de grosses balles et peut démolir facilement les gros véhicules. Économisez vos tirs, donc.



BUSTER

Un monstre de puissance, de celle du Vulcan, mais qui en plus enflamme ses cibles, tout comme le lance-flammes. Aussi rare qu'appréciable.



ROCKET

Un lance-roquettes avec plein de munitions. Les projectiles sont plus lents que des balles standards, mais ils font bien plus de dégâts.



MISSILE

La version supérieure du lance-roquettes, qui crache 4 missiles à la fois, et qui fait donc 4 fois plus de dégâts. Évidemment, on n'en croise pas à tous les coins de rue.



BOMBARDIER

Sur la route de la vallée, vous allez à un moment donné vous retrouver sur un bateau. Soudain, cet avion géant va surgir à l'horizon et vous larguer dessus bombes et soldats à un rythme, disons... irritant.

POUR LE VAINCRE Cet avion n'est pas aussi costaud qu'il en a l'air : ses projectiles sont lents et faciles à esquiver. Au bout d'un certain temps, une écrouille va s'ouvrir et des soldats et des bombes vont en sortir. Détruisez tout ça avant que ça ne vous atteigne.



PILOTE DE TANK

Parfois, quand un tank est détruit, son pilote s'éjecte pour filer et poursuivre le combat. Sur la route de la vallée et dans le niveau du train, vous allez enfin pouvoir l'affronter directement, mais gare : il est lourdement armé.

POUR LE VAINCRE Observez-le bien quand il se penche sur son arme : s'il bouge ensuite vers le coin, il va tirer à la mitrailleuse en se déplaçant vers le bas. S'il reste immobile, c'est qu'il va tirer des projectiles normaux. En gérant bien ces schémas, vous devriez vous en sortir.



LE LEADER

Le chef des Bloody Scorpions a plein de cheveux et des épaulettes à rendre M. Bison jaloux.

POUR LE VAINCRE Vous allez devoir effectuer pas mal de roulades, ici, car il envoie des tas de projectiles. Restez à distance, également, car ses attaques de mêlée sont méchamment rapides. Courage, ces superbes épaulettes seront bientôt vôtres.



EN ROUTE VERS LA VICTOIRE

Vous voulez survivre, soldat? Alors, suivez les ordres!

MONTAGNE 1

La route de montagne démarre au pied d'un canyon, avec des ennemis qui vous sautent dessus depuis les hauteurs. Après avoir traversé un champ de mines (esquivez avec des roullades), vous allez affronter un des nombreux tanks du jeu.

MONTAGNE 3

En fait, il semble que ce soit plus un volcan qu'une montagne, vu que le troisième niveau est envahi de lave dangereuse. Votre périple vous amène dans un bunker souterrain, semblable à celui de Jungle 5, où vous attend le même chariot élévateur.

MONTAGNE 2

Un des niveaux les plus variés du jeu. On commence par descendre des parachutistes depuis un camion, puis on passe à une falaise à escalader avant de passer sur une échelle de corde. Le tout, avec des ennemis qui débarquent de partout, évidemment.

MONTAGNE 4

Vous commencez votre ascension du sommet de la montagne, au-dessus des nuages. Une fois tout en haut, vous êtes accueilli par un hélicoptère armé jusqu'aux dents. Jusqu'aux pales. Enfin, vous voyez le topo...

TRAIN

Après le troisième niveau, quelle que soit la route que vous ayez choisie, vous pouvez décider de changer de coin, ce qui vous amène sur ce train, face à divers ennemis à jetpacks et à un pilote de tank. Restez sur la même route si vous souhaitez éviter ce niveau (même si c'est une drôle d'idée).

JUNGLE 5

Vous voilà enfin dans l'usine des Bloody Scorpions, pleine d'ennemis à jetpacks et de trucs à démolir. Tout à la fin, un chariot élévateur attend de vous écraser, de vous pulvériser ou de vous empaler. Au choix.

MONTAGNE 5

Retour sur le plancher des vaches! L'ennemi est bien au courant de votre présence, désormais, et vous le fait savoir en vous balançant des tas de bombes depuis les airs. Gare.

JUNGLE 2

Ce stage est coupé en deux parties : d'abord, juché sur votre propre moto, vous allez affronter des bikers et détruire un gros véhicule blindé. Puis vous allez sauter dans une rivière en contrebas, sans pour autant vous briser les os, étonnamment.

JUNGLE 4

Une jungle de jeu d'action se doit d'avoir une séquence dans des ruines. C'est là! Taillez-vous un chemin vers le sommet pour admirer la vue... et affronter un gros hélicoptère.

JUNGLE 3

Un niveau assez long qui démarre sur une place de marché et se poursuit dans un bar, que deux ennemis qui se prennent pour Wolverine vont s'amuser à détruire. Après les avoir battus, vous allez devoir affronter un autre tank.

VALLEE 5

Vous émergez dans une rue en ruine, aux mains de l'ennemi. Avancez pour atteindre les quartiers généraux des Bloody Scorpions, protégés - ça alors - par un tank.

VALLEE 1

La route de la vallée commence sur un ponton, continue sur une poignée de bateaux de pêche où vous allez devoir éviter les lances d'hommes-grenouilles. Ensuite, vous allez prendre la mer où vous attend un bombardier géant.

VALLEE 2

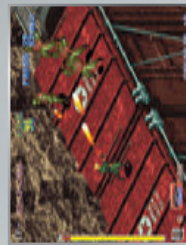
Visiblement, votre bateau n'a pas survécu aux combats, puisque vous voilà en train de remonter une rivière à pied. Après avoir détruit un grand pont dans une séquence spectaculaire, vous découvrirez une grotte secrète derrière une cascade où se cache... devinez quoi... gagné : un tank!

VALLEE 3

On commence ici par sauter sur une sorte de sous-marin en surface. Après avoir progressé entre les tourelles à canon, on peut monter à bord pour tout péter et massacrer enfin ce pénible pilote de tanks.

VALLEE 4

L'ensemble du stage se déroule dans les égouts - rien à voir avec la jolie vallée verdoyante qu'on vous a vendue au début. Dépêchez-vous de tuer tout le monde, y compris le tank qui vous attend à la fin, pour enfin sortir de ce niveau très générique.





» [Arcade] On croise quelques effets de *sprite scaling*, principalement quand des bombes ou des ennemis tombent du ciel.

► des personnages les plus rapides, dont l'arsenal plus faible permet de vaincre la plupart des ennemis de base, et le remplacer par un autre plus puissant en arrivant au boss.

Aplaudissons plus encore cette version révisée qui inclut un réglage secret, 'Héros', que le gérant de salle d'arcade peut régler entre 1 et 8. Quand il est sur 8, les joueurs peuvent prendre les 8 combattants en mode *Team Battle* et faire le jeu en jonglant à volonté avec tous les membres de l'équipe. C'est sans doute la meilleure façon de jouer à *Shock Troopers*, mais on comprend pourquoi très peu de gérants de salle l'ont activée : ça refilait quand même 8 vies au joueur et économiquement, ce n'était pas très profitable...

Vu que *Shock Troopers* n'a été produit que pour les systèmes d'arcade Neo-Geo MVS et pas pour les consoles de salon AES, il était difficile d'y jouer chez soi sans passer par l'émulation, jusqu'à il y a peu. Le jeu est cependant apparu il y a une dizaine d'années dans *SNK Arcade Classics*

Vol. 1. Si la version Wii de cette compilation est correcte, les versions PS2 et PSP souffrent de ralentissements et de temps de chargement étendus.

Mais récemment, Hamster Corporation a sorti *Shock Troopers* sur la Nintendo Switch dans sa gamme ACA Neo-Geo, et c'est de loin la meilleure façon actuelle de savourer le jeu. Cette version tourne non seulement impeccablement, mais elle donne aussi accès aux réglages du jeu d'origine. On peut ainsi activer le sang (désactivé par défaut sur les bornes occidentales) et mieux encore, activer ce fameux mode *Team Battle* avec les huit personnages. Pas mal de joueurs sont passés à côté de *Shock Troopers* à l'époque, aussi est-ce une belle manière de corriger le tir, car c'est quand même un des tout meilleurs shooters d'arcade vus du dessus jamais conçus...*

UN RETOUR CHOQUANT

Malgré le succès de *Shock Troopers* somme toute assez modeste, il a tout de même eu droit à une suite. Mais si *Shock Troopers : 2nd Squad* est un jeu très correct, il est néanmoins en deçà de son prédécesseur. Il n'y a plus que 4 personnages à sélectionner, sept niveaux possibles au lieu de 17, et pas de mode *Team Battle*. Les sprites superbement animés de l'original laissent la place à des personnages précalculés moins charismatiques et la difficulté a été méchamment augmentée, à en devenir frustrante. Indépendamment, c'est pourtant loin d'être un mauvais jeu : on retrouve l'esprit du premier *Shock Troopers*, avec de sympathiques combats de boss contre d'énormes machines. En fait, son plus gros défaut, c'est qu'on le compare naturellement à son grand frère...



» [Arcade] Tout *run-and-gun* qui se respecte se doit de proposer un arsenal puissant et varié, et *Shock Troopers : 2nd Squad* ne déroge pas à la règle !



» [Arcade] Milky aime affronter les boss en sentant en chemin les trépidations de la machine.





Krusty's Super Fun House

ENVOYEZ LES CLOWNS DÉRATISEURS!

RÉTROVIRUS



» SNES » ACCLAIM » 1992

Bien que ce soit un produit sous licence – et pas des moindres, vu l'énorme popularité des Simpson au début des années 90 – *Krusty's Super Fun House* est un jeu bizarre sans véritable contexte. Après tout, pourquoi ce clown, aussi dingue soit-il, va-t-il chasser les rats? Même si l'on retrouve le principe de *Rat Trap* sur Amiga, on peut s'étonner que ce concept ait été choisi pour illustrer un jeu sous cette propriété intellectuelle. Mais soit. Passons.

C'est en tout cas un titre facile à prendre en main, même s'il met en scène des machines incroyables et oblige les joueurs à imaginer des pièges de plus en plus complexes pour espérer capturer tous les rongeurs qui infestent le bâtiment. Le rythme posé du jeu et son côté à la fois drôle et réfléchi fonctionnent à merveille, histoire de se secouer un peu la cervelle tout en se reposant les doigts et les réflexes entre deux parties de jeux plus axées action. N'empêche... qu'est-ce qu'ils fichent là, Bart, Krusty et toute la clique? ★



Trésors oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS
VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ



SATELLAVIEW

Sortie seulement au Japon à la fin des années 90 et dépendante de transmissions satellite, la Satellaview est sans conteste une des machines Nintendo les moins connues. On vous présente ici ses jeux les plus marquants.

BS LEGEND OF ZELDA

■ DÉVELOPPEUR : NINTENDO ■ ANNÉE : 1995

■ Considéré comme le tout premier 'jeu radio' intégré, *BS Legend of Zelda* (le BS étant pour 'Broadcast Satellite') est aussi le premier titre 'SoundLink' de la Satellaview, avec une piste audio en streaming où des acteurs racontent l'histoire du jeu pendant la partie.

Si *BS Legend of Zelda* se déroule en Hyrule et si son scénario se rapproche beaucoup de celui du premier *Legend Of Zelda*, Link n'en est pas le héros,

remplacé par l'avatar que le joueur s'est choisi dans l'interface utilisateur de la Satellaview (sous la forme d'un jeu, *BS-X : L'Histoire de la Ville dont le nom a été volé*). Vu que Nintendo et le diffuseur St.GIGA testaient encore les limites du jeu par transmission satellite, la piste audio se cantonne à certains moments du jeu, pendant lesquels le gameplay est mis en pause. Chacune de ces interventions révèle un nouveau pouvoir ou informe le joueur d'événements qui se déroulent ailleurs dans le monde de jeu.

BS Legend Of Zelda est divisé en 4 épisodes en temps limité, et à la fin de chacun, le joueur est renvoyé à *BS-X : L'Histoire de la Ville dont le nom a été volé*, sans pouvoir revenir à Hyrule avant la date de l'émission suivante. Chaque nouvel épisode déverrouille de nouvelles zones de la carte globale et de nouvelles aptitudes. Malgré sa nature linéaire, et le fait que le jeu s'arrête totalement pour laisser la place à la narration audio, *BS Legend Of Zelda*, diffusé en août 1995,

a provoqué un énorme engouement de la part des joueurs, qui ont réclamé une nouvelle diffusion. La rediffusion en septembre de la même année n'a pas suffi à épancher la soif des fans et en décembre, une version remixée du jeu a été diffusée, jusqu'en janvier 1996, avant de revenir encore en mars. L'audio streamé était stocké dans la RAM, il est donc pratiquement impossible aujourd'hui d'émuler *BS Legend Of Zelda* tel que l'ont expérimenté les joueurs japonais de l'époque. Amputé de sa partie audio, le jeu ressemble plus à un remake de l'original de 1985. Cependant, des passionnés ont tout fait pour préserver l'expérience, et il est désormais possible d'y jouer sans les pauses forcées ou d'écouter les dialogues traduits en Français, en Espagnol, en Allemand et en Anglais par la communauté des fans. Le personnage principal a aussi été remplacé par Link, histoire de rendre à César ce qui appartient à Zelda. Ou un truc dans le genre.



SI ÇA VOUS A PLU...

SECRET OF MANA

SNES, 1993

□ Avec *Legend Of Zelda : A Link To The Past*, c'est sans doute le meilleur action-RPG de la SNES. Visuellement somptueux, musicalement enchanteur, jouable en coopératif, c'est tout bonnement un incontournable pour tout amateur du genre. Le remake PS4 a un bon fond, mais une forme douteuse.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

SNES, 1991

□ Cet action-RPG vu du dessus est cultissime, pour certains même inégalé. *A Link To The Past* a tout pour plaire : des graphismes intemporels, un monde de jeu tentaculaire, des tas de secrets et un retournement de situation qui double carrément la taille du jeu. Indispensable.



ALUNDRA

PLAYSTATION, 1997

□ L'ère 32-bits a vu l'action-RPG 2D tomber en désuétude, mais *Alundra* est l'exception qui confirme la règle. Grâce à la palette large de la PlayStation, il bénéficie de graphismes incroyablement riches et grâce au stockage CD-ROM, il s'octroie aussi une bande-son épique et un monde de jeu gigantesque.



EN DÉTAIL

PRENEZ VOTRE TEMPS

□ Des événements planifiés se déroulaient pendant la diffusion initiale, et les nouvelles zones et aptitudes se débloquaient à des dates prédéfinies.

UNE LÉGENDE REVISITÉE

□ *BS Legend Of Zelda* se base sur le jeu NES, avec des graphismes et une partie audio largement rehaussés.

HISTOIRES DE CŒUR

□ On commence la partie avec 3 cœurs et on peut en récupérer en tuant des ennemis ou en courant vers une fée.

COUP DE MAIN(S)

□ Comme dans le jeu original, on peut porter deux objets en même temps, armes et outils.



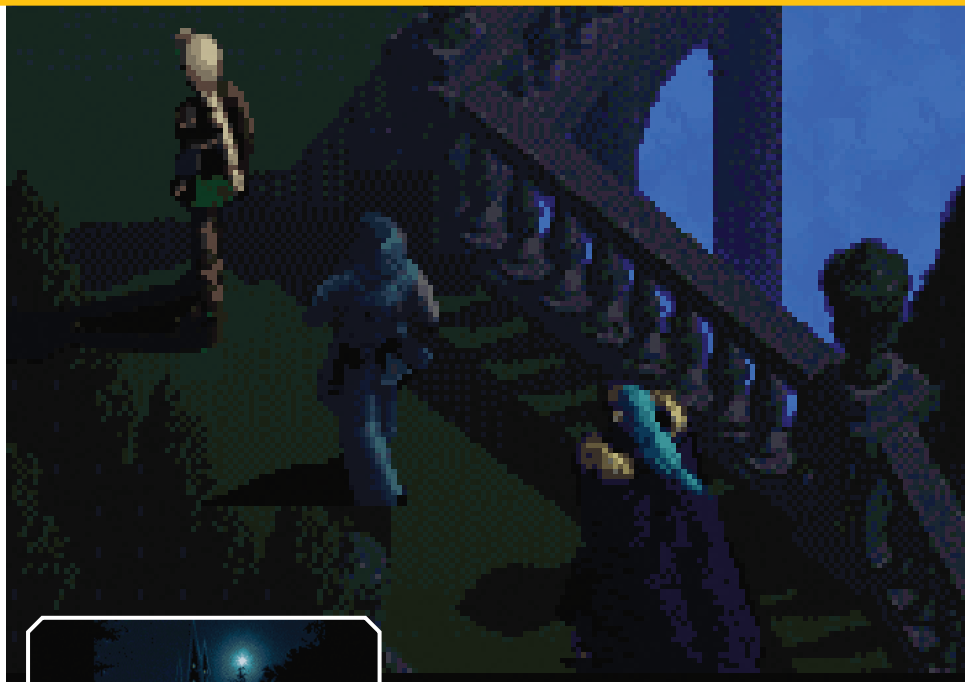
Trésors Oubliés

RADICAL DREAMERS

■ DÉVELOPPEUR : SQUARE ■ ANNÉE : 1996

■ *Radical Dreamers*, un des plus célèbres titres de la Satellaview, est une aventure en marge de celle du J-RPG SNES *Chrono Trigger*, sorti en 1995. Comme son prédécesseur, *Radical Dreamers* s'articule en grande partie autour de la narration, avec des visuels minimalistes et un contenu audio limité. L'histoire suit Serge, Kid et Magil, un trio de chasseurs de trésors, et le gameplay se résume en grande partie à différents choix d'action dans le monde de jeu, à des conversations et des combats. Plus l'histoire progresse, plus les liens entre *Radical Dreamers* et *Chrono Trigger* se dévoilent. Et quand on arrive au bout du jeu, le premier des 7 scénarii additionnels est débloqué. La plupart de ces versions revisitent le scénario principal avec une touche délibérée d'humour.

Le réalisateur du jeu, Masato Kato, a confessé plus tard qu'il savait que *Radical Dreamers* ne serait pas un grand succès commercial à cause de la base installée de consoles Satellaview, et qu'il en a profité pour concevoir une expérience visant avant tout sa satisfaction personnelle. Pour Kato, le jeu, produit en seulement trois mois, est 'inachevé' et bien qu'il considère que *Radical Dreamers* l'ait aidé à 'trouver sa voie' comme créateur de jeu, il a pourtant refusé que le jeu soit inclus comme *Easter Egg* dans le portage PlayStation japonais de *Chrono Trigger*.



“ Pour Kato, le jeu, produit en seulement trois mois, est ‘inachevé’ ”

ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» BS FIRE EMBLEM: ARCHAEA SENKI-HEN

■ DÉVELOPPEUR : INTELLIGENT SYSTEMS
■ ANNÉE : 1997

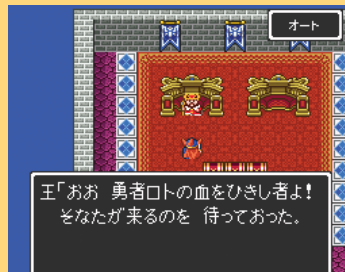
■ Sorti en 1997 et présenté comme une préquelle du premier *Fire Emblem* et de *Fire Emblem : Mystery Of The Emblem*, *Archanea Senki-hen* a été diffusé en 4 épisodes et le premier volet de la série avec des doublages. Le gameplay tactique est le même, mais le joueur doit survivre à des vagues d'ennemis pendant un temps limité – 3 heures. Hélas, les doublages originaux sont aujourd'hui perdus.



» BS MAKIBA MONOGATARI

■ DÉVELOPPEUR : AMCCUS
■ ANNÉE : 1996

■ Plus connu par chez nous sous le nom de *Harvest Moon*, ce portage de la version SNES est découpé et diffusé en épisodes hebdomadaires. Comme les autres titres *SoundLink*, chaque épisode de *BS Makiba Monogatari* est doublé. Diffusé en septembre et en novembre 1996, *BS Makiba Monogatari* est hélas resté cantonné à la Satellaview.



» BS DRAGON QUEST 1

■ DÉVELOPPEUR : ENIX
■ ANNÉE : 1996

■ Ce remake du jeu de 1986 à l'origine du phénoménal succès de la série des *Dragon Quest* a été diffusé 4 fois, avec des doublages, et possède une facette compétitive, avec un système de collecte de médailles. Les changements apportés par le système de diffusion sont parfois étranges, mais *BS Dragon Quest 1* n'en était pas moins une grosse sortie sur Satellaview.



» BS THE LEGEND OF ZELDA: ANCIENT STONE TABLETS

■ DÉVELOPPEUR : NINTENDO
■ ANNÉE : 1997

■ Semblable à *A Link To The Past*, *BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets* est le troisième titre *Zelda* original à sortir sur Satellaview. Il s'appuie sur le même système *SoundLink*, où les doublages sont envoyés directement à la console lors de sessions de diffusions programmées. Ici, le principe est mieux réglé, car le joueur peut se déplacer pendant ces séquences.

BS F-ZERO GRAND PRIX

■ ÉDITEUR : NINTENDO ■ ANNÉE : 1996/1997

■ Vu l'énorme popularité du premier *F-Zero* sur SNES, il est étonnant qu'il n'ait pas bénéficié d'une suite sur le même support – d'autant que c'était un titre de lancement et que Nintendo avait largement le temps de lui concocter un successeur digne de ce nom sur sa console 16-bits.

Les joueurs japonais ont cependant eu droit à un *F-Zero Grand Prix*, sorti en deux parties sur Satellaview, en 1996 et 1997. Chacune des 4 émissions de la première partie proposait un nouveau circuit, en plus des 15 parcours originaux du jeu SNES de 1990. En outre, les joueurs pouvaient piloter 4 tout nouveaux véhicules (le Blue Thunder, le Luna Bomber, le Green Amazone et le Fire Scorpion), avec leurs forces et faiblesses respectives. Le second volet, *BS F-Zero Grand Prix 2*, est sorti en août 1997 et rassemblait toutes les nouvelles pistes dans une nouvelle ligue et proposait deux nouveaux modes *Grand Prix* et *Entraînement*. *BS F-Zero Grand Prix* était aussi un titre *SoundLink*, et chaque course était donc accompagnée de commentaires audio, qui certes ajoutaient à l'ambiance, mais ne collaient pas directement aux performances du joueur.

Il semblerait qu'une sortie en Occident ait été envisagée, sans qu'on sache très bien sous quelle forme. Le jeu a-t-il d'abord été conçu au format cartouche pour finalement devenir un titre Satellaview, ou au contraire, une adaptation en cartouche du jeu BS a-t-elle été évoquée ? Mystère !



**RÉTRO
CACA**
» BS SPRIGGAN
POWERED

■ DÉVELOPPEUR : NAXAT SOFT ■ ANNÉE : 1996

■ Naxat Soft a commis ce soi-disant épisode de la série *Spriggan*, dont il existe aussi une version cartouche. Qui ne vaut pas plus qu'on s'y intéresse. Le jeu est tout mou et moche.



» KAIZOU CHOUJIN SCHBIBINMAN ZERO

■ DÉVELOPPEUR : MASAYA
■ ANNÉE : 1997

■ Ce titre fait partie de la série des *Schbibinman* née sur la PC Engine de NEC et mieux connue par chez nous sous le nom de *Shockman*. *Kaizou Choujin Schbibinman Zero* est un jeu d'action-plateforme qui a eu droit à une sortie physique (chez Columbus Circle), en quantités cependant très limitées. Sans surprise, les exemplaires se sont vendus comme des petits mochi et leur prix s'est envolé...



» ITOI SHIGESATO NO BASS TSURI NO 1

■ DÉVELOPPEUR : HAL LABORATORY
■ ANNÉE : 1997

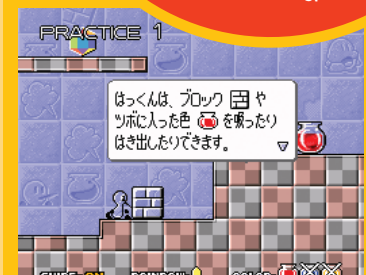
■ Une simulation de pêche plutôt divertissante, par le créateur de la série *Mother*. *Itoi Shigesato No Bass Tsuru No 1* est aussi sorti sur Super Famicom, mais sur Satellaview, le jeu proposait des compétitions, où les meilleurs joueurs gagnaient des leurres de pêche *collector*, et auxquelles Itoi a lui-même participé. Une suite est sortie en 2000 sur N64, uniquement au Japon.



» EXCITEBIKE BUN MARIO BATTLE STADIUM

■ DÉVELOPPEUR : NINTENDO
■ ANNÉE : 1997

■ Une version joliment retouchée du jeu NES *Excitebike*. Les pilotes anonymes de l'original laissent la place aux célébrités du Royaume Champignon, dont Mario, Luigi, la princesse Peach, Wario et Toad. Un nouveau mode 'Super' offre au joueur des turbos illimités et un système de pièces permet, comme dans *Super Mario Kart*, de booster sa vitesse maximale.



» SUTTE HAKKUN '98 EVENT VERSION

■ DÉVELOPPEUR : INDIESZERO
■ ANNÉE : 1997

■ Ce cocktail puzzle/action/plateforme est sorti plusieurs fois sur Satellaview avant d'avoir enfin droit à une sortie cartouche sur Super Famicom, en 1998. Le jeu est non seulement très amusant, mais il marque aussi les débuts du studio Indieszero, qui signera plus tard des jeux comme *Theatrhythm Final Fantasy*, *GameCenter CX : Arino no Chousenjou*, *Electroplankton* et autres *NES Remix*.

LE MAKING OF DE

CRASH TEAM RACING

Après trois jeux de plateforme, Naughty Dog veut passer à autre chose... Voici comment le célèbre Bandicoot a fini dans un clone de *Mario Kart*!



INFOS

» ÉDITEUR : SONY

» DÉVELOPPEUR :
NAUGHTY DOG

» SORTIE : 1999

» PLATEFORME :
PLAYSTATION

» GENRE :
COURSE DE KARTS

» [PlayStation]
Bon, d'accord, on a peut-être un tout petit peu mal réglé notre saut...

La PlayStation n'avait pas franchement besoin d'une mascotte, mais le développeur californien Naughty Dog trouvait pourtant qu'il lui en manquait une et a donc saisi l'opportunité. En 1998, son jeu *Crash Bandicoot* est un énorme succès et le drôle de marsupial s'impose comme le Mario ou le Sonic de la PlayStation. Évidemment, des suites voient rapidement le jour. Le designer Dan Arey nous raconte cependant que le troisième jeu de plateforme *Crash* a pompé toute l'énergie de son équipe, qui rêve d'un tout nouveau challenge. "On avait fait trois jeux *Crash* et *Warped* a été un projet de 9 mois très, très intense", nous confie-t-il. "On a eu une réunion une fois vers la fin du développement, pour réfléchir à ce qu'on allait faire après. On est tous arrivés à la conclusion qu'on ne voulait pas d'un quatrième *Crash*, après en avoir déjà tant fait. On voulait créer quelque chose d'autre,

mais on adorait l'univers et les personnages. Et bien sûr, Sony nous poussait pour qu'on fasse encore plus de *Crash*. *Crash* était devenu leur mascotte *de facto*."

Pour contenter tout le monde, l'équipe de Dan propose le concept d'un jeu de course de karts tout en 3D, aux couleurs de *Crash Bandicoot* : *Crash Team Racing* – ou *CTR*, pour les intimes.

"Le système de caméra de *Warped* était plus ou moins verrouillé sur place, avec un nombre prédéfini de polygones, mais on en était arrivés à un point où on pouvait faire un truc en 3D qui ne nécessitait pas de précalculs, où l'on pouvait déplacer la caméra plus librement", explique Dan. "On avait tous ces objets 3D, une belle brochette de personnages et un univers riche. On avait des tas d'endroits qui feraient de bons décors pour des courses. Et puis, on jouait pas mal à *Mario Kart*. Alors on s'est demandé si on pouvait le faire."

L'équipe a le feu vert pour *CTR*, mais doit d'abord terminer *Crash Bandicoot* : *Warped*... et se reposer. "On avait l'habitude de sortir nos jeux avant Noël, de prendre un mois de vacances, avant de revenir pour commencer quelque chose de neuf", se souvient Dan. "C'est comme ça que ça devait se goupiller. Mais Danny Chan a commencé à travailler sur le moteur de *CTR* alors qu'on était toujours sur la production de *Warped*. Puis on a pris notre mois de repos, avant de





» [PlayStation] Crash s'apprête à piquer la première place à sa Némésis, le docteur Neo Cortex.

“Le dérapage est un hommage aux mécaniques des jeux de course japonais”

Dan Arey

nous lancer pour de bon sur CTR. Dès qu'on est rentrés, on a immédiatement établi les mécaniques de course qu'on allait y inclure.”

La première mécanique qui émerge est celle du *powerslide*, inspiré des techniques de dérapage croisées dans différents jeux de course japonais : “Chez Naughty Dog, on a toujours privilégié la création rapide de prototypes”, nous dit Dan. “L'idée, c'était qu'on ne peut pas juger de l'attrait d'un jeu de manière totalement abstraite – et surtout pas après avoir passé plus d'un an à le rendre joli. Il faut faire vite, y jouer tôt sous une forme grossière afin de le peaufiner le plus vite possible. On a donc tout mis en place sous une forme très rudimentaire pour intégrer rapidement les mécaniques de jeu. On voulait trouver notre propre système de dérapage, un hommage aux mécaniques des jeux de course japonais. On voulait tout de suite tester les commandes dans les virages.”

Très tôt, les environnements de jeux sont également intégrés. “On avait déjà conçu et mis en place pas mal de lieux sympas, dans les niveaux des précédents *Crash*”, nous explique Dan. “On a très vite su qu'on allait reprendre plusieurs lieux égyptiens et des îles, mais on voulait aussi expérimenter de nouveaux thèmes.” Outre un décor et un modèle

» [PlayStation] Grattez un peu de temps en vol en accélérant sur une rampe.

CRASH, BANG ET PAF!

Les power-ups turbulents de CTR.

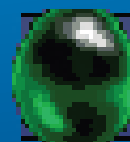


Missile autoguidé

□ La version CTR de la carapace rouge. Et si vous récoltez 10 fruits Wumpa avant de tirer, le missile est plus véloce et plus précis.

Bombe

□ Vous pouvez soit lancer une bombe sur un adversaire en espérant le toucher, soit la faire rouler vers l'arrière et l'activer quand un concurrent s'en approche.



Bouclier

□ Le bouclier vous protège d'une attaque ou d'un obstacle pendant quelques secondes, mais reste actif jusqu'à ce qu'il soit endommagé s'il est boosté aux fruits Wumpa.

TNT

□ La TNT fonce sur le concurrent le plus proche et explose après un compte à rebours pendant lequel on peut s'en débarrasser en sautant rapidement. La version boostée explose directement au contact.



Fiole de N. Brio

□ Si vous roulez sur une fiole de base, votre kart glisse façon banane. Mais si c'est une fiole boostée, votre vitesse chute également et vous changez aussi d'arme.

Masque Aku Aku

□ Le meilleur power-up du jeu, qui fournit un bonus de vitesse et une invulnérabilité temporaire. Les concurrents qui vous touchent pendant ce moment de grâce sont éjectés.



Turbo

□ Faut-il vraiment vous l'expliquer? Notez juste qu'avec 10 fruits Wumpa, l'accélération est encore plus grande.

Chrono N. Tropy

□ Ce bonus réduit non seulement la vitesse des autres concurrents, mais aussi l'adhérence de leurs karts. L'effet dure plus longtemps avec 10 fruits Wumpa.



Orbe

□ C'est bleu, ça cible le joueur en tête... ça ne vous rappelle rien? Oh, et ceux qui se trouvent sur sa route morflent aussi, soit dit en passant.



» [PlayStation] Crash va prendre la troisième place à Tiny sur le circuit des Tubes Roo.



» [PlayStation] Le masque Aku Aku enchanté offre une invulnérabilité temporaire – c'est toujours bienvenu, ce genre de choses.

“On observait les joueurs, on les filmait et on les interrogeait”

Dan Arey

► de dérapage, *CTR* a aussi besoin de circuits structurés et d'autres mécaniques de jeu, une tâche qui échoit principalement à Dan et à son codesigner Evan Wells. “On a abordé chaque course comme un niveau de plateforme, avec une trajectoire principale et des secrets partout”, nous dit Dan. “Il y avait des raccourcis secrets, notamment avec des sauts – et le ‘hang time’ (temps de suspension) vient de là. L'idée, c'est qu'il faut rester en l'air le plus longtemps possible pour bénéficier du meilleur boost possible quand on atterrit. Je suis assez fier de ce principe. Et c'est devenu un pivot de tous les niveaux : où sont les raccourcis, quels sont les meilleurs endroits pour sauter... On notait tout ça sur papier, et les graphistes ajoutaient leurs idées. On travaillait en petits groupes, sur chaque niveau.”

Outre ces fondements du design, l'équipe étoffe les circuits de *CTR* avec des éléments en rapport avec leur thème, comme le *half-pipe* du circuit dans les égouts. “Honnêtement, on ne pensait pas que le *half-pipe* allait marcher”, nous confie Dan. “On avait des tas de soucis avec les collisions et les mouvements de caméra – et pas mal de problèmes avec la mécanique de *half-pipe* elle-même. Mais après qu'on ait réglé le système de *hang time*, ça a pris tout son sens. Les joueurs pouvaient sauter du *half-pipe* pour gagner de l'accélération en retombant, ressauter aussitôt de l'autre côté pour gagner encore plus de vitesse, ainsi de suite.”

Pour rester dans la tradition des jeux de course de karts, les circuits de *CTR* sont jonchés de *power-ups*, dont des armes qui n'ont pas été toujours faciles à équilibrer :

“C'était très compliqué, car certains joueurs sont naturellement très doués”, nous dit Dan. “Et quand vous ajoutez des missiles, par exemple, vous ajoutez simultanément de nouvelles mécaniques de jeu, alors il faut être très prudent. On a joué avec la régulation des vitesses et les probabilités de tirage dans les caisses. Je crois qu'on a trouvé un bon équilibre.”

Contrairement à d'autres jeux de course de karts, les véhicules de *CTR* sont conçus pour être très manœuvrables : “Les contrôles, c'est dans nos gènes”, nous dit Dan. “Tout doit bien répondre, parce qu'on n'a pas l'impression d'avoir le contrôle quand on rate un truc à cause du jeu. Comme ça, le joueur peut mourir souvent sans nous en vouloir pour autant !”

I l a fallu bien sûr faire quelques concessions et bidouilles pour que le gameplay ne soit pas seulement juste et réaliste, mais aussi amusant

– grâce notamment à un système de difficulté adaptative. “On voulait un monde de jeu plein de vie et que les PNJ se battent entre eux comme de vrais joueurs”, indique Dan. “Si le joueur est à la ramasse, les personnages devant lui s'attaquent plus, donc se crashent plus, et lui offrent ainsi la possibilité de remonter. Le jeu s'adapte au joueur, donc l'IA est meilleure contre les bons joueurs, et un peu plus compatissante avec ceux qui ont besoin d'un coup de pouce. Et puis, c'est drôle, de les voir se battre, avec ces explosions, la fumée, les véhicules qui planent et rebondissent... autant que d'essayer de les éviter ou de les balancer dans le décor. Ça fait partie de l'interactivité.”

CTR propose un mode ‘Aventure’, que les développeurs ont élaboré autour de séquences de courses scénarisées. “Ça a demandé beaucoup de boulot”, nous dit Dan, “mais avec tous ces personnages et leur univers, on s'est sentis obligés de broder une histoire – un peu tirée par les cheveux, je vous l'accorde, mais



DES TAS DE MODES

Les différents modes de jeu de CTR...

Aventure

□ Une suite de courses liées par un scénario, où le joueur (solo) débloque circuits et chapitres en décrochant la première place, en ramassant des objets et en battant des boss dans des courses à un contre un. Des cinématiques font progresser l'histoire et donnent quelques indices bien utiles en course...



Essai Temps

□ Dans ce mode entraînement, vous devez boucler un certain nombre de tours dans un temps imparti, sans power-ups ni adversaires pour vous déconcentrer. Votre précédent record est enregistré et vous pouvez tenter de le battre, contre votre ghost, naturellement intangible.



Arcade

□ Jouable en solo ou à deux, le mode Arcade vous fait affronter une sélection d'adversaires informatiques sur la course de votre choix, ou de participer à une 'Coupe' de quatre épreuves. Des points sont accordés aux 4 premiers de chaque course, et la victoire est accordée à celui qui en a engrangé le plus à la fin du championnat. Classique, quoi.



Joute

□ Semblable au mode Arcade, mais pour deux à quatre joueurs, sans adversaires informatiques. Comme le mode arcade, vous pouvez jouer sur une seule course ou dans une 'Coupe'.



Bataille

□ Très différente des autres modes, la Bataille jette les joueurs (de 2 à 4) dans une arène pour qu'ils se battent au lieu de faire la course. Plusieurs arènes sont disponibles, tout comme différentes options permettant de tout personnaliser, du nombre de points de vie à la durée de l'épreuve, en passant par les power-ups disponibles.



» [PlayStation] Il faut maîtriser les dérapages pour espérer gagner le circuit du Château Cortex.



DU MÊME DÉVELOPPEUR

CRASH BANDICOOT

PLATEFORME :

PLAYSTATION

ANNÉE : 1996

JAK & DAXTER

PLATEFORME :

PLAYSTATION 2

ANNÉE : 2001

UNCHARTED :

DRAKE'S FORTUNE

PLATEFORME :

PLAYSTATION 3

ANNÉE : 2007

CRASH TEAM RACING EN BREF

□ Crash Team Racing est un bon cocktail de recettes éprouvées des jeux de course de karts et de nouvelles mécaniques, proposant tout ce qu'on peut en attendre : un mode solo, du multijoueur, des courses variées, des raccourcis cachés, des trucs à débloquer, mais aussi des systèmes de dérapage et de hang time originaux et bienvenus, qui relèvent agréablement l'ensemble. Et tout ça en une seule phrase.

quand même amusante. Et puis, ça donne aux joueurs le sentiment de progresser et de suivre une certaine continuité."

La date de rendu approchant à grands pas, il faut abandonner certaines idées pour que CTR sorte à l'heure prévue. Ainsi, Nitros Oxide et Komodo Moe ne sont finalement pas jouables, tandis que Polar et Pura ont chacun leur kart, au lieu d'en partager un. "On adorait Nitros, mais on n'a pas pu faire mieux", regrette Dan. "On a dû faire des choix, avec les ressources et le temps impartis."

Ces choix ont en grande partie été déterminés par une armée de testeurs, que l'équipe de développement a écoutée pendant toute la durée du projet. "Le jeu était testé non-stop", nous dit Dan. "Continuellement. On observait les joueurs derrière des vitres, on les filmait et on les interrogeait."

En tout cas, tout cela a payé : CTR est bien accueilli par le public et la presse. "Pour nous, ça a été un beau succès", pécore Dan. "Je connais pas mal de monde qui adore le mode Bataille. Et c'est tout ce que j'ai besoin de savoir ! Quatre joueurs qui s'éclatent, crient et s'affrontent en grognant, ça me suffit ! C'est ça, la magie de ce jeu : que la partie continue longtemps après qu'on ait fini le mode Aventure."

Avec le recul, Dan est toujours aussi fier du jeu : "On a atteint tous les objectifs qu'on s'était fixés. Le jeu avait des mécaniques intéressantes, dont le hang time dont je suis particulièrement fier. Je pense que cette mécanique était très innovante. Ceci dit, si c'était possible, je changerais deux-trois petites choses du côté de l'équilibre et de l'IA. Et puis, je crois qu'il y a un ou deux niveaux qu'on aurait pu mieux faire, avec de meilleurs raccourcis, mais après tout, c'est un produit de son époque. Une époque où l'on attendait du fun de la part d'un jeu Crash Bandicoot."

Et sur ce point, la mission est indiscutablement accomplie ! *



SIERRA

LES ANNÉES AVENTUREUSES

Si vous avez eu un PC sous MS-DOS, vous avez très certainement joué à des titres Sierra On-Line. La société californienne de Ken Williams a produit des histoires interactives de haut vol, mais tout n'y était pas rose – loin de là. Aventurons-nous donc dans les coulisses de Sierra!

» [MS-DOS] Ne serait-ce point les locaux de Sierra, à l'orée du parc national de Yosemite, en Californie ?



» [Apple II] Les graphismes sommaires du premier jeu de Sierra, *Mystery House*, sont dans les standards de 1980.

Dans les années 80 et au début des années 90, Sierra On-Line était une véritable usine créative, à son firmament. Auteurs, programmeurs, concepteurs, musiciens et techniciens venaient travailler dans ce grand bâtiment trapu au pied des montagnes de la Sierra Nevada, à Oakhurst, Californie. Les locaux de Sierra accueillait 300 personnes, dans une petite ville de 6000 habitants, au sein d'une vallée bordée d'immenses séquoias. Les distractions y étaient rares, aussi rien ne venait-il détourner les gens de Sierra de leur mission : devenir le plus grand créateur de jeux vidéo du monde ! Et tout particulièrement dans un genre : l'aventure. La demande d'histoires interactives mâtinées d'énigmes à résoudre ne se tarit pas, à l'époque MS-DOS. Le jeu d'aventure a le vent en poupe et Sierra est au sommet de cette vague. Pourtant, la vie chez Sierra pouvait être assez houleuse...

"C'était totalement dingue", se souvient le designer Corey Cole. "Vous pouviez y passer 12 heures par jour, sans même vous rappeler

“On ne le faisait pas pour le fric, mais parce qu'on aimait faire des jeux”

Corey Cole

quand vous aviez badgé pour entrer dans le bâtiment, en état de stress constant. Mais on voulait y concrétiser nos idées. On ne le faisait pas pour le fric, mais parce qu'on aimait faire des jeux.”

Les employés de Sierra gagnaient 40 % de moins que la moyenne de l'époque, mais la chance de travailler dans un des environnements les plus dynamiques du jeu vidéo du moment était séduisante...

Aux commandes, on trouve Ken Williams, le fondateur de Sierra et maître d'œuvre. "Ken débordait d'idées", nous raconte Corey. "Un jour, notre producteur nous a dit de prendre note de ce que Ken demandait, mais de ne pas le prendre au pied de la lettre, sinon on n'arriverait jamais à rien. Quand Ken dit quelque chose une fois, c'est une idée intéressante. S'il le répète une deuxième fois, prenez-en bonne note. S'il le dit trois fois, c'est un ordre.”

En 1974, Ken Williams, bientôt 20 ans, épouse Roberta Heuer et décide de devenir riche. La programmation est une activité relativement nouvelle, mais lucrative. Ken enchaîne les boulots de programmeur, et s'il n'a pas toujours les compétences nécessaires aux postes qu'il brigue, il se documente beaucoup et travaille jour et

SACHEZ ÇA

Entre 1980 et 1996, Sierra a sorti plus de 50 titres originaux, dont les jeux des séries *King's Quest*, *Space Quest*, *Police Quest*, *Quest For Glory*, *Leisure Suit Larry*, *Gabriel Knight* et *Phantasmagoria*.

Le premier gros succès commercial de Sierra, *King's Quest*, a été en partie créé pour booster les ventes de l'IBM Junior. Le Junior n'a pas marché, mais Ken Williams a gardé les droits sur le moteur de jeu, l'*Adventure Games Interpreter*, et l'a exploité dans d'autres jeux d'aventure en 16 couleurs.

Le jeu d'aventure *Softporn* est le premier titre Sierra 'pour adultes'. Une publicité pour ce jeu montre trois femmes nues buvant du champagne dans un jacuzzi. Ledit jacuzzi, c'était celui de Ken. L'une des trois femmes de la photo, c'était son épouse, Roberta.

Mark Hamill prête sa voix à un policier dans le premier *Gabriel Knight*.

Phantasmagoria est le titre Sierra original qui s'est le mieux vendu, à plus d'un million d'exemplaires.

Dans les années 90, Sierra a été rachetée par CUC International, qui a largement réduit les budgets de développement pour augmenter ses marges (même si *Phantasmagoria* a coûté 4 fois plus que prévu). Ken a vendu Sierra à CUC en 1996 pour assurer l'avenir de la société – lourde erreur.



» La cité de Tarna fait le lien entre *Quest For Glory 2* et *Quest For Glory 4*, et entraîne peu à peu le joueur dans un univers plus sombre.



CHRONO

1980

□ Ken et Roberta Williams développent et vendent *Mystery House* depuis chez eux.

1982

□ Ken quitte son travail de jour pour ouvrir des locaux à Oakhurst. Sierra On-Line est née.

1983

□ IBM contacte Sierra pour faire un jeu sur l'IBM Junior. Roberta monte une équipe pour concevoir le jeu d'aventure *King's Quest*.

1984

□ *King's Quest* ne marche pas sur IBM Junior, mais Sierra garde la licence de son moteur (l'AGI - *Adventure Game Interpreter*) et porte *King's Quest* sur Tandy 1000, PC et Apple II, où le jeu trouve le succès.

1988

□ Sortie des premiers jeux conçus avec le moteur Sierra Creative Interpreter (Codename : *Iceman*, *Colonel's Bequest*, *Space Quest III* et *King's Quest IV*). Le support intégral des souris pour pointer et cliquer suivra quelques années plus tard.

1991

□ Sierra commence à ressortir ses vieux jeux AGI (dont *Leisure Suit Larry*) en 256 couleurs, avec support souris.

1995

□ La société se lance dans la *full-motion video*, et enregistre des acteurs dans des studios construits pour l'occasion.

1996

□ Ken revend Sierra à CUC International et quitte la société un an plus tard.

1998

□ Sierra édite *Half-Life*... et le règne du jeu d'aventure prend fin.



» [PC] *Longbow* revisite l'histoire du célèbre Robin des Bois.

► nuit pour se former avant de se présenter à ses entretiens. Et il sait se vendre.

Puis un jour, il s'achète un Apple II et découvre un divertissement du nom d'*Adventure*, un jeu entièrement textuel où l'on tape des commandes pour agir et répondre à un scénario affiché à l'écran. Il montre le jeu à son épouse Roberta sans savoir qu'il va l'embarquer dans un monde dont elle ne voudra plus jamais sortir et où tant d'histoires vont naître de sa débordante imagination.

Roberta imagine une enquête dans le genre des *Dix petits Nègres* d'Agatha Christie et la baptise *Mystery House*. Ken est impressionné et trouve un système pour afficher des dessins sommaires à l'écran. Ils tâtent le terrain et vendent directement leur jeu, sans chercher à décrocher un maigre chèque chez quelque éditeur. *Mystery House* se vend à environ 10.000 exemplaires. La société Sierra est née et deviendra un véritable phénomène pendant les 15 années qui suivront.

Pendant les années 80, la quête de perfection de Ken fait de Sierra un éditeur incontournable, dont les jeux, principalement



» Ce storyboard de *Conquests Of The Longbow: The Legend Of Robin Hood* montre à quel point les jeux Sierra étaient bien préparés.

sur microordinateurs, embrassent toutes sortes de thèmes. La série des *Space Quest* met en scène Roger Wilco, un concierge empoté obligé de sauver la galaxie. *Police Quest* s'appuie sur de sérieuses enquêtes policières et met l'accent sur l'histoire. Les *King's Quest*, de leur côté, sont des mondes de conte de fées pleins de mages et de sorcières.

En 1988, Ken veut faire plus encore : il veut un jeu qui écraserait *Ultima II*. "Trouvez-moi un grand maître de jeu", ordonne-t-il à ses troupes. Finalement, il en aura deux : Corey et Lori Cole.

Fans de *Donjons et Dragons* depuis toujours, Lori et Corey se mettent au travail. Comme c'est l'habitude chez Sierra, on les laisse faire avec le minimum d'interférences, mais cette pratique leur coûte presque leur place. Quand Ken vient finalement voir sur quoi ils travaillent, il ne trouve rien qui rappelle un tant soit peu *Ultima*. Alors que Ken s'apprête à tout bazarder, Chris Williams réussit à convaincre son père que la démo qu'il veut rejeter est meilleure qu'*Ultima II*. Ken cède.

C'est ainsi que naît *Hero's Quest*, rebaptisé *Quest For Glory*. Le jeu final a l'apparence d'un titre Sierra traditionnel, mais il offre des choix

Monster Data Sheet

Saurus

Frequency: 8
Size: 5
Speed: 5
Intelligence: 2
Aggressiveness: 8
Fighting Ability: 4
Health: 5



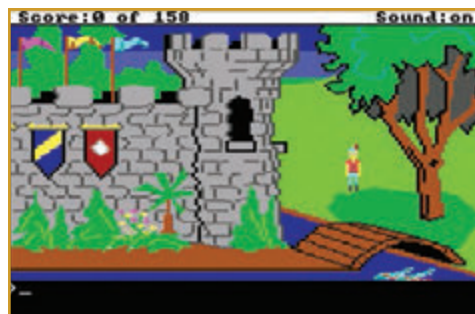
Description: This green and blue dinosaur is warmblooded and built for speed. It has two slender, bird-like hindlegs, a set of undersized forelegs, and a long, flexible neck and tail.

Behavior: The saurus is always running around in search of prey (any thing that moves). It can be easily eluded as once the prey is out of sight, the saurus forgets about it. A saurus fights by repeatedly biting at its foe until death or the foe proves inedible. (A foe is considered inedible if it blocks the first four bites.) In this case, the saurus will then turn and run onward in search of other prey.



» Les Cole rédigeaient soigneusement des fiches d'information sur tous les ennemis présents dans leurs jeux, comme celle-ci, tirée d'*Hero's Quest*.

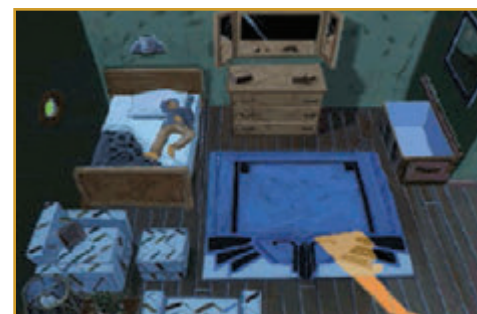
TOP JEUX



KING'S QUEST : QUEST FOR THE CROWN

1984

□ Le premier volet de la saga a demandé 18 mois de travail, pour un budget d'un million de dollars, mais le résultat valait la peine, avec des graphismes haut de gamme et un contrôle sans précédent des joueurs sur leur avatar. IBM a financé les coûts, dans l'espoir que *King's Quest* fasse le succès de son ordinateur IBM Junior. Ce dernier a coulé, mais *King's Quest* a survécu.



LAURA BOW : THE DAGGER OF AMON RA

1992

□ Roberta Williams a signé plusieurs enquêtes mystérieuses chez Sierra, mais *Dagger Of Amon Ra* est sans doute celle qui a le mieux résisté au temps. L'aventure se passe au cours d'une seule nuit, dans un musée, et le joueur doit découvrir qui est coupable des cadavres qui s'empilent dans les salles d'exposition.

“Ken était chaotique. À chaque jour son caprice”

Lori Cole

plus étoffés. “On n’avait pas de moteur de jeu pour faire un *Ultima*, chez Sierra, mais une architecture de programmation taillée pour les jeux d’aventure”, explique Lori. “Pourquoi jeter tout ça et tout reprendre à zéro ? On a préféré reprendre le moteur de jeu existant et y rajouter une couche de jeu de rôle.” Avec le recul, c’est du très beau travail, qui a posé les fondations des RPG modernes. Le joueur y incarne un voleur, un mage ou un combattant anonyme. Il peut choisir sa voie dans l’histoire tout en devant gagner en expérience pour espérer vaincre les créatures qui hantent les terres sauvages. On peut augmenter ses stats en trouvant des spécialistes ou seulement par la pratique. Et tomber sur la guilde des voleurs pendant le pillage de la cité de Spielburg est un immense plaisir coupable.

Pendant six ans, les Cole vont concevoir trois suites et apposer leur griffe sur d’autres titres Sierra. Pendant tout ce temps, le truculent dirigeant de Sierra les surveille de loin. “Ken était quelqu’un de chaotique”, se souvient Lori. “À chaque jour son caprice. Il errait dans les couloirs de son empire et sautait au hasard sur le dos de telle ou telle équipe. On pouvait ne pas le voir pendant des mois, mais quand sa moustache couleur maïs débarquait chez vous, vous aviez intérêt à avoir quelque chose à lui montrer !”

“La pression était forte, mais quand tout le

monde travaillait ensemble, c’était magique”, ajoute Corey. “On lançait sans cesse de nouvelles idées, on essayait de nouvelles choses, on imaginait des trucs dingues. Les graphismes transformaient les petits schémas de Lori en personnages superbement animés. On était soufflés.”

Mais Sierra, c’est aussi une machine commerciale où les jeux doivent vite être mis en vente. “On faisait en 12 mois des jeux qui auraient dû demander 3 ans de travail, en faisant plusieurs choses en même temps”, se rappelle Corey. “Chez Sierra, la vision du poste de chef de projet était assez particulière : ça voulait dire qu’on était à la fois scénariste, game designer, manager, chef d’équipe, programmeur...”

Quest For Glory II, sorti en 1990, porte les stigmates de ce stress constant. Une des régions du jeu, Raseir, baigne dans une ambiance de mauvais augure. Vous aurez peut-être noté que Raseir est une anagramme de Sierra... “Quand vous jouez à un de ces jeux, votre expérience est très proche de celle qu’a vécu son développeur”, nous dit Corey. “Le plaisir qu’il a eu à le faire s’en ressent, mais ses problèmes transpirent aussi.”



» [PC] La série des *Quest For Glory* a ajouté des éléments de RPG aux mécaniques habituelles de résolutions d’énigmes.

Ces délais intenable ont épuisé nerveusement les Cole, comme bien d’autres employés de la société. Les désaccords, refus de travailler ensemble et autres frictions sont courants...

Après avoir terminé *Quest For Glory II*, le couple Cole est pris par d’autres projets avant de revenir en 1993 dans le monde qu’ils ont créé avec *Quest For Glory : Shadows Of Darkness*, le jeu qu’ils disent avoir toujours voulu faire. L’ambiance remarquable de *Shadows Of Darkness* plonge les joueurs au cœur de la Mordavia, une sorte de Transylvanie où les créatures de l’ombre sont tapies dans le moindre recoin et dont les habitants ne sont guère plus rassurants.

“L’atmosphère était constamment sombre et effrayante”, se souvient Lori. “Nous nous sommes beaucoup inspirés de nos lectures, de nos voyages, de nos expériences de vie. Contrairement à la plupart des programmeurs, qui sont mis au boulot à leur sortie de l’école, nous avions la trentaine quand nous avons commencé, et ça a sans doute participé à changer notre façon de faire des jeux.”

Shadows Of Darkness est un jeu plutôt mature, mais si la vision de Lori est intégralement respectée, le jeu MS-DOS doit absolument sortir pour Noël 1993, aussi les Cole et leur équipe de 30 personnes n’ont-ils que très peu de temps pour le tester et le déboguer. *Shadows Of Darkness* est mis en vente alors qu’il n’est terminé qu’aux deux-tiers, et les Cole passent leurs fêtes de fin d’année dans leurs bureaux d’Oakhurst à répondre à des appels de joueurs frustrés de se heurter à des bugs bloquants.

Le projet d’un cinquième jeu est lancé, mais les budgets sont drastiquement réduits pour augmenter les marges. Dégoûté, le couple Cole met les voiles pour travailler sur *Shannara* chez ▶



QUEST FOR GLORY : SHADOWS OF DARKNESS

1993

□ Le point culminant d’années de travail et l’œuvre que le couple Cole assure avoir toujours voulu faire. La version originale MS-DOS de *Shadows Of Darkness* est plombée par toutes sortes de soucis, mais la version CD-ROM, sortie un an plus tard, est presque totalement corrigée. Un jeu d’aventure-RPG de très haut vol.



PHANTASMAGORIA

1995

□ Certains l’adorent, d’autres le détestent, mais c’est un jeu qui a marqué son époque avec ses séquences vidéo bancales, sa violence crue et son scénario qui en fait des tonnes. *Phantasmagoria* a coûté 4,5 millions de dollars et si le jeu a été interdit dans certains pays, comme l’Australie, il est tout de même le jeu Sierra qui s’est le mieux vendu dans le monde, à plus d’un million d’exemplaires.



GABRIEL KNIGHT 3

1999

□ À l’approche du millénaire, Sierra décide de basculer sur un moteur 3D pour une de ses propriétés intellectuelles les plus connues, *Gabriel Knight*, dans l’espoir de ressusciter le jeu d’aventure. Le scénario est plutôt bien ficelé, mais le moteur 3D ne tient pas la route, surtout face à un *Grim Fandango*, sorti un an plus tôt chez LucasArts.



» [PC] Quest For Glory 4 a eu droit à deux sorties : une première en 1993 sur MS-DOS, puis une version 'parlante' sous Windows en 1994 (illustrée ci-dessus).



» Les graphistes de Quest For Glory 3 se sont grandement inspirés de l'architecture égyptienne pour la cité de Tarna.

voulait, mais que si le jeu ne marchait pas, il nous ficherait dehors."

Mais nous sommes en 1996 et Ken Williams revend Sierra à CUC International. Il le faut pour assurer l'avenir de la société, néanmoins les costards-cravates qui débarquent dans les couloirs des locaux d'Oakhurst se préoccupent plus des profits que de la bonne réputation. La moitié des employés sont mis à la porte et ceux qui restent sont envoyés à Seattle. Sierra devient un éditeur et publie un titre qui va marquer sa rupture avec le jeu d'aventure, un certain FPS du nom de *Half-Life*.

Jane Jensen reste jusqu'à la fin et se bat bec et ongles pendant trois ou quatre ans pour sortir son *Gabriel Knight 3*. "Pour *Gabriel Knight* et *Gabriel Knight 2*, tout le monde était impliqué, mais quand Ken et Roberta sont partis, ceux qui les ont remplacés ne croyaient pas en *Gabriel Knight 3*, malgré un tout nouveau moteur 3D."

Corey et Lori Cole se retrouvent soudain de nouveau sollicités. La nouvelle direction veut un MMO et que le couple s'en occupe. En trois mois. "Je leur ai demandé ce qu'ils avaient comme mécaniques de jeu pour les quêtes, ils m'ont répondu 'rien'", nous dit Corey.

► Legend Entertainment.

Malgré la pression et les turpitudes de Ken, il fait tout de même bon travailler chez Sierra. "Il n'y avait pas de règles", se souvient Christy Marx. "C'était un tout nouveau métier et tout le monde apprenait sur le tas."

Christy entre chez Sierra en 1988 et y signe deux jeux d'aventure, tous deux basés sur des événements historiques : *Conquests Of Camelot : The Search For The Grail* (1989) et *Conquests Of The Longbow : The Legend Of Robin Hood* (1992). On lui commande un troisième jeu, mais lasse des négociations à couteaux tirés, elle préfère partir, non sans regrets : "C'était sympa, de bosser là. J'adorais les gens. J'adorais tout le processus créatif."

Malgré ses idiosyncrasies, Sierra est un véritable creuset à talents. Quand la jeune programmeuse Jane Jensen est engagée, elle rejoint le tout nouveau *Writers' Block* ('Coin des Auteurs') pour faire ses armes dans

le métier qu'elle a toujours rêvé d'exercer : écrire des histoires. Si elle devient un des plus grands auteurs de la société, ses débuts sont modestes : elle commence par écrire des dialogues et le manuel de *Police Quest III : The Kindred*, sorti en 1991. Puis Roberta Williams lui confie les rênes de *King's Quest VI* (1992). Contrairement à son époux qui passe de longues heures au bureau, Roberta, elle, travaille de chez elle, presque en recluse, ce qui ne l'empêche nullement d'être attentive au moindre détail. *King's Quest VI* s'écoule à 400.000 exemplaires en une semaine et Jane décroche son propre projet. Elle imagine ainsi les aventures d'un détective du paranormal nommé Gabriel Knight.

"Ken faisait confiance à la vision derrière chaque projet", nous dit Jane. "Ça signifie qu'il donnait carte blanche aux artistes, sans poser constamment des questions. Il disait qu'il nous donnait toute latitude pour faire ce qu'on

DANS L'ADN DE SIERRA



UNE GROSSE PRESSION

□ Ken Williams était un drôle de dirigeant, qui laissait une grande liberté à ses game designers, mais il valait mieux qu'ils aient quelque chose de bon à lui montrer quand il se pointait. Ken ne rechignait pas à licencier les employés qui ne lui donnaient pas satisfaction, aussi la pression était-elle forte. Malgré tout (où à cause de cela), Sierra a enchaîné les productions de qualité.



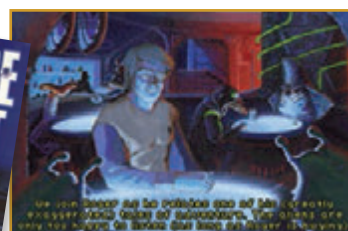
DES REMAKES

□ Non contente de créer de nouvelles propriétés intellectuelles à tout bout de champ, Sierra a également ressorti ses premières franchises revisitées avec son nouveau moteur SCI. Les remakes VGA des premiers *King's Quest*, *Leisure Suit Larry*, *Police Quest*, *Quest For Glory* et *Space Quest* sont en 256 couleurs et entièrement jouables à la souris.



DE JOLIES BOÎTES

□ Les grosses boîtes en carton du bon vieux temps nous manquent, non ? Pour les remplir avec autre chose qu'une pauvre poignée de disquettes, Sierra a conçu des manuels très travaillés et autres produits dérivés, pour qu'elles se sentent moins seules dans leur écrin superbement illustré.



DE L'HUMOUR

□ Avant, les jeux d'aventure étaient rigolos. C'était en partie nécessaire, vu que les graphismes n'étaient pas très élaborés et étaient donc plutôt taillés pour l'humour. On vous conseille évidemment les excellents et déliants *Space Quest*, où ce bras cassé de Roger Wilco doit se mesurer aux pires super-criminels de la galaxie...

“Ken nous disait que si le jeu ne marchait pas, il nous ficherait dehors”

Jane Jensen

“Je leur ai rétorqué qu’il fallait des outils pour développer ce genre de choses et ils m’ont dit ‘OK, alors faites *Quest For Glory 5*!’.”

Quest For Glory 5 (sorti en 1998) est piètrement réalisé, mais il y aurait beaucoup à en dire. Les Cole ont dû jongler avec trois moteurs de jeu différents et refaire entièrement tous les graphismes autant de fois. Il n’y a plus personne à la barre du navire Sierra qui commence à sombrer...

Rétrospectivement, il est clair que le départ de Ken a signé le début de la fin. Sierra était une société modelée à son image : passionnée, chaotique, mettant la priorité sur les produits. Ken ne supportait pas la fainéantise ni les à-peu-près, tout en laissant une grande liberté créative à ses employés – même quand les finances n’étaient pas bonnes.

Au milieu des années 80, Ken a eu en effet de gros soucis de trésorerie, mais n’a pas pour autant abandonné le navire et a proposé à ses programmeurs des avances sur royalties en lieu et place d’un salaire. En 1987, un de ces programmeurs du nom d’Alan Lowe touche le jackpot avec son jeu-comédie sur le sexe, *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*.

La star du jeu, Larry Laffer, veut goûter aux plaisirs charnels. Le problème, c’est que Larry est un dinosaure, comme ces embryons des labos de *Jurassic Park*. Le joueur doit donc le guider au sein de territoires vierges...

“Larry était un produit de son époque”, nous raconte Al. “Il avait dix ans de retard.

Aujourd’hui, il a 40 ans de retard !” Le jeu est un succès et plusieurs suites sont produites. Al et sa création libidineuse sont devenus des figures emblématiques de l’histoire de Sierra.

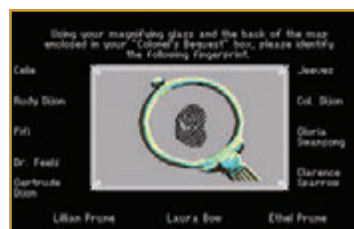
La décision de Ken de produire un jeu à propos d’un loser attachant résume bien sa vision du jeu vidéo : il faut savoir créer des produits aux goûts et tonalités différentes, mais tous de bonne facture. Dans un sens, l’histoire de Sierra est un chaos bien orchestré. Ken Williams a fondé une société assez folle pour prendre des risques, mais assez sérieuse pour se soucier de la qualité. Avec le recul, le dirigeant moustachu était le parfait reflet des créatifs qu’il a employés : un technicien pointilleux qui voulait des produits livrés dans les temps, mais qui souhaitait avant tout divertir son public. Avec ci et là, quelques histoires de fêtes dans des jacuzzis, de soirées très arrosées et de campagnes de publicité avec une Roberta dénudée (cherchez ‘*Sierra Softporn*’ – elle est tout à droite sur la photo).

Mais au-delà de ce genre d’anecdotes, Sierra On-Line, c’était surtout une histoire de passionnés qui ont fait les jeux qu’ils aimaient, pour le meilleur et parfois non pas pour, mais contre le pire.

Si ça, ce n’est pas une belle aventure... *

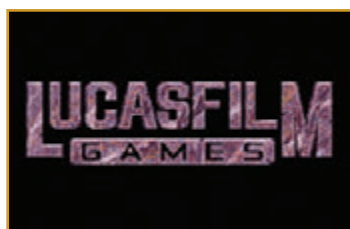


» [PC] À la fin de *Space Quest III*, Ken rencontre les Deux Types d’Andromède et les engage. Roger Wilco reste sur la touche.



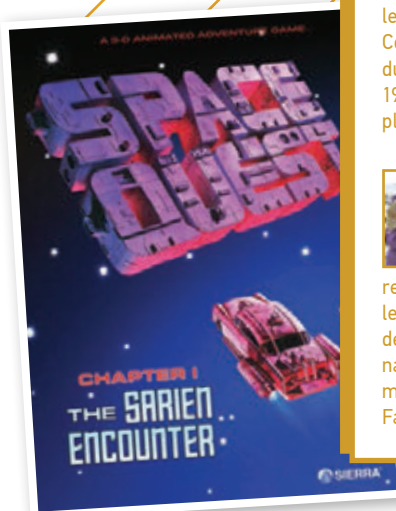
DES PROTECTIONS

Sierra ne manquait pas de jolies idées pour contrer les pirates. Par exemple, les joueurs qui n’avaient pas le manuel de *The Colonel’s Bequest* n’avaient aucune chance d’identifier les empreintes digitales affichées à l’écran. Dans ses *Leisure Suit Larry*, Al Lowe pose une série de questions au joueur pour qu’il prouve son âge. 30 ans plus tard, lesdites questions sont toujours aussi épineuses...



UNE RIVALITÉ SAINTE

Sierra et LucasArts (ou LucasFilm Games) étaient les deux plus gros créateurs de jeux d’aventure dans le monde et forcément, leurs jeux étaient systématiquement comparés. “LucasFilm a fait certains des meilleurs jeux d’aventure, et on avait un profond respect pour eux”, nous dit Lori Cole.



» La franchise *Space Quest* parodie les *Star Wars*, *Star Trek* et consorts.

AVIS DE RECHERCHE



LES COLE

□ Lori et Corey Cole ont quitté Sierra après *Shadows Of*

Darkness pour faire *Shannara* chez Legend Entertainment. Ils sont revenus pour finir *Quest for Glory V*, puis ont passé quelque temps chez un éditeur de poker en ligne. Aujourd’hui, ils travaillent sur une suite non-officielle de *Quest for Glory*, *Hero U*, financée sur Kickstarter. Plus d’infos sur www.hero-u.com.

CHRISTY MARX

□ Après avoir fait deux jeux chez Sierra, Christy a saisi d’autres opportunités. Elle a conçu et réalisé la série animée *Conan l’aventurier*, a été scénariste sur *Babylon 5*, a développé un prototype du nom d’Hypernauts et a passé six ans chez l’éditeur de jeux en ligne Zynga. Christy a également écrit un livre, *Writing For Animations, Comics And Games*. Elle est actuellement en train d’en préparer une nouvelle édition et précise être en discussion avec plusieurs studios de développement.



JANE JENSEN

□ Jane est aujourd’hui romancière, principalement sous le pseudonyme d’Eli Easton. Elle est revenue de temps en temps au jeu vidéo, avec *Gray Matter* (2006), puis avec le remake ‘20^{ème} anniversaire’ du premier *Gabriel Knight*, disponible sur PC, Mac et supports mobiles.

AL LOWE

□ Al Lowe, désormais à la retraite, a sorti *Leisure Suit Larry Reloaded* en 2013 chez Reply Games, en collaboration avec le propriétaire actuel de la franchise, Codemasters. Ce remake remet au goût du jour tous les aspects du classique de 1987, avec quelques touches d’humour plus contemporain.



KEN ET ROBERTA WILLIAMS

□ Après avoir revendu Sierra, Ken et Roberta ont pris leur retraite en 1997 et passent la plupart de leur temps sur leur bateau de 20 mètres de long. Ken a écrit trois livres sur la navigation de plaisance et Roberta a mis son expertise au service du jeu Facebook *Odd Manor*, en 2014.



LE JEU QUI VA BIEN

Popils : The Blockbusting Challenge

Ce *puzzle-game* avec des blocs à pousser devait sortir sur plusieurs plateformes, dont la PC Engine et la Famicom, mais Tengen ne l'a finalement sorti que sur la portable de Sega. *Popils : The Blockbusting Challenge* a été conçu par Fukio Mitsuji, le papa de *Bubble Bobble*, et aligne une centaine de niveaux où l'objectif est de sauver la princesse. Évidemment, des murs, des portails, des épieux et des sales bêtes (chauve-souris et autres monstres gluants) sont là pour vous en empêcher et vous obligent à vous creuser la cervelle. Mais si vous terminez tous les niveaux, vous aurez accès à un éditeur pour créer les vôtres !



Game Gear

» CONSTRUCTEUR : Sega » ANNÉE : 1990

Sega est entrée tardivement sur le marché de la console portable, un an après la Lynx d'Atari et la Game Boy de Nintendo, mais elle en a clairement profité pour reprendre des technologies existantes au lieu de repartir du début. Visuellement, la machine un peu corpulente n'a rien d'exceptionnel, avec son pad directionnel un peu bizarre, ses trois boutons (dont le bouton Start) et son écran de 3,2 pouces (8,1 cm) de diagonale. Mais à l'intérieur, on retrouve

une sorte de Master System, avec un nouveau mode vidéo qui compense la basse résolution avec une palette de couleurs plus riche.

Le résultat est une console entre ses deux concurrentes, derrière la Lynx et ses prouesses techniques, mais devant la Game Boy, côté performances. En ce qui concerne l'autonomie, la Game Boy tient bien plus longtemps que la Game Gear qui suce six piles AA en 4 heures. Et en termes de marketing et de support des éditeurs tiers, la machine de Sega prend largement le pas sur la Lynx. La Game Gear s'est vendue à plus de 10 millions d'exemplaires, mais est aujourd'hui un peu négligée, sans doute à cause du très petit nombre d'exclusivités dont elle a bénéficié... et de la piètre qualité de ses condensateurs qui tiennent mal sur le long terme. ★



En résumé

□ L'équivalent Game Gear d'un Super Game Boy n'est pas possible sur Mega Drive, car la palette de 4096 couleurs de la Game Gear met une claque aux 512 couleurs disponibles sur sa grande sœur de salon.

RAM : 8 KO (MÉMOIRE PRINCIPALE), 16 KO (MÉMOIRE VIDÉO)

PROCESSEUR : ZILOG Z80 8-BIT (CADENCÉ À 3.58 MHz)

GRAPHISME : SEGA VDP (32 COULEURS - PALETTE DE 4096 COULEURS)

RÉSOLUTION : 160 X 144

AUDIO : SN76489 (GSP QUATRE CANAUX)

MÉDIA : CARTOUCHE ROM (1 MO MAXIMUM)

À L'AFFICHE

LE JEU VIDÉO FAIT SON CINÉMA



FILM

- » **ANNÉE :** 1995
- » **STUDIO :** Pixar Animation Studios
- » **RÉALISATEUR :** John Lasseter
- » **AVEC LES VOIX DE (EN V.O.) :** Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, Jim Varney, Wallace Shawn, John Ratzenberger, Annie Potts

JEU

- » **ANNÉE :** 1995
- » **ÉDITEURS :** Disney Interactive Studios, Sega, Black Pearl Software
- » **DÉVELOPPEURS :** Traveller's Tales, Tiertex Design Studios

Pas mal de joueurs sont passés à côté du jeu *Toy Story*, sorti au crépuscule de l'ère SNES/Mega Drive, qui pourtant méritait qu'on s'y attarde. *Retro Gamer* à la rescousse !

Sorti en 1995, *Toy Story* marque une nouvelle ère de l'animation. Si quelques films avaient déjà utilisé l'informatique pour des scènes-clés, comme *La Belle et la Bête* et *Le Roi Lion* du même Disney, *Toy Story* est le premier film

intégralement en images de synthèse à débarquer dans les salles.

Réalisé par John Lasseter, aujourd'hui directeur artistique de Pixar, DisneyToon Studios et Walt Disney Animation Studios, *Toy Story* est avant tout un *buddy movie*, comme Hollywood en a pondu tant et tant auparavant (et depuis). L'histoire est connue de tous, mais sa gestation n'a pas été simple, le script étant passé entre les mains de plusieurs scénaristes, dont Alec Sokolow, Joel Cohen et Joss Whedon. À l'origine, les deux

protagonistes principaux étaient Tinny, l'homme-orchestre qu'on voit dans le court-métrage *Tin Toy* de Pixar, et une poupée ventriloque. Woody, lui, était au départ le méchant de l'histoire. Il y a aussi eu des désaccords entre Disney et Pixar (qui appartenait encore à Steve Jobs, à cette époque). Jeffrey Katzenberg de Disney voulait les droits sur la technologie d'animation 3D de Pixar, mais Steve Jobs voulait que le studio garde les droits sur le film et ses personnages, et aussi sur les sorties vidéo et de potentielles suites. Finalement, les deux sociétés ont trouvé un accord, mais les soucis étaient loin d'être terminés pour *Toy Story*.



» [Mega Drive] L'habillage du jeu est parfait, jusqu'à l'ardoise magique qui fait le lien entre les séquences.

“ Pour ton information, sache que la vengeance est un concept que l’on veut bannir de ma planète ”

Buzz l'Éclair



La production du film est en effet stoppée en novembre 1993, après une première projection à Jeffrey Katzenberg et la direction de Disney. John Lasseter a réclamé et obtenu deux semaines supplémentaires pour remanier le script. Disney a finalement accepté les changements, la production a repris en février 1994, et les doubleurs sont revenus enregistrer de nouvelles répliques. Malgré ces difficultés, le film devient un des plus gros succès de l’année, devant *Une journée en enfer*, *Apollo 13* et le très attendu retour de James Bond dans *GoldenEye*.

Si le film a peiné pour arriver en salles, Disney Interactive n’a eu aucun mal à trouver des développeurs pour l’adapter en jeu vidéo, confiant les versions Mega Drive, SNES et PC à Traveller’s Tales, et la Game Boy à Tiertex Design Studios. Traveller’s Tales était déjà dans les petits papiers de Disney grâce au sympathique jeu de plateforme *Mickey Mania* (1994), très réussi graphiquement, où la célèbre souris traverse des niveaux inspirés de ses plus fameuses aventures, dont celles

de ses débuts en noir et blanc dans *Steamboat Willy*. Traveller’s Tales sait que le film de Pixar va être visuellement impressionnant et fait tout son possible pour être à la hauteur. L’équipe de Jon Burton choisit rapidement d’opter pour la même technique de sprites précalculés en 3D, comme l’a fait Rare en 1994 dans *Donkey Kong Country*.

Toy Story est sorti très tardivement, dans la vie de la Mega Drive, en décembre 1995 aux États-Unis, puis en avril 1996 en Europe et au Japon. En 1994, 200 jeux étaient sortis sur ce support, deux fois moins en 1995 et encore deux fois moins l’année suivante. Il en va de même pour la SNES, de

» [Mega Drive] Des graphismes très impressionnants pour l’époque, grâce à des sprites précalculés.



» [SNES] Dans le premier niveau, il faut libérer des soldats en plastique et les emmener en sécurité.

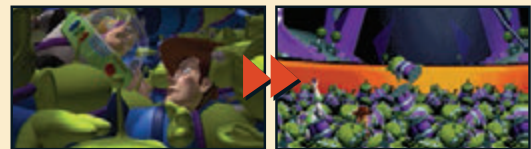
DU FILM AU JEU

Du grand écran à la console de salon.



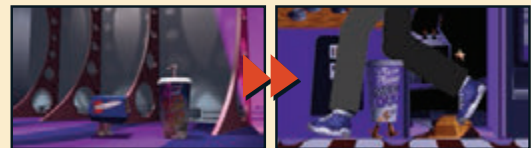
“TOMBER AVEC PANACHE”

Pour rejoindre Andy, Buzz et Woody se font catapulter dans les airs avec une petite fusée et planent jusqu’à la voiture de la mère d’Andy. La scène est fidèlement reprise dans le jeu, avec tout de même plus de véhicules et d’obstacles pour leur barrer la route.



“LE GRAPPIN!”

Quand Sid voit Buzz dans la machine à grappin, il capture le ranger de l’espace – et Woody par la même occasion. Dans le jeu, les choses sont un peu différentes puisque Woody essaye de sauver Buzz en balançant des martiens pour distraire Sid.



CHEZ PIZZA PLANET

Coincés à Pizza Planet, Buzz et Woody se cachent sous des boîtes et des gobelets pour essayer de retrouver Andy. La scène est bien retranscrite dans le jeu, avec des graphismes impressionnants, comme ces jambes gigantesques prêtes à vous écrabouiller.



MÉCHANT WOODY!

Jaloux de Buzz, Woody tente d’utiliser la voiture télécommandée contre sa volonté pour éjecter le ranger de l’espace de la maison. Dans le jeu, la séquence est étoffée sous la forme d’un jeu de course vu du dessus où l’on doit pousser Buzz jusqu’à la sortie.

À L’AFFICHE : TOY STORY

HISTOIRE DE JOUETS

Jon Burton nous raconte *Toy Story*.



Comment vous êtes-vous retrouvé en charge du développement de *Toy Story*?

Notre *Mickey Mania* avait bien marché, alors notre producteur chez Disney, Craig Allen, nous a parlé d’un jeu basé sur un film en images de synthèse expérimental qu’ils préparaient. Je crois que Disney n’y croyait pas trop, car sinon, ils auraient sans doute proposé le projet à un plus gros studio. Et on avait 7 mois pour le faire. La direction de Disney pensait qu’on n’y arriverait pas, mais Craig nous a soutenus et a parié son job qu’on tiendrait les délais. Je crois aussi que c’est la première fois qu’un jeu est sorti en même temps que le film dont il s’inspire. L’habitude, à l’époque, c’était de faire un jeu si le film marchait. Ça a changé après qu’on ait écoulé presque 3 millions d’exemplaires!

Quelle a été l’implication de Disney dans le projet?

Craig, notre producteur chez Disney, a été génial. Il a fait tout son possible pour qu’on ait tout ce qu’il fallait comme matériau de référence et extraits vidéo tirés du film. J’ai rencontré John Lasseter, avec qui j’ai discuté des sections en 3D du jeu. Et on a dû expliquer à Pixar ce qu’il nous fallait pour les animations, vu que ce sont eux qui ont fait celles de Woody, dans le jeu. On les avait faites de notre côté, au cas où ils n’auraient pas le temps, mais au dernier moment, ils nous les ont fournies. Donc toutes les animations de Woody dans le jeu sont signées Pixar.

Comment avez-vous créé les graphismes précalculés de la Mega Drive?

On a créé tous les modèles, rendus et animations des différents personnages

sur Silicon Graphics. Puis chaque image repassait par un logiciel à nous pour réduire le nombre de couleurs et appliquer des trames afin que le résultat soit le plus proche possible de l’original.

Avez-vous rencontré des difficultés particulières pendant le développement?

Les sections en 3D à la *Doom* ont été compliquées, la Mega Drive n’était pas faite pour ça et ça a été un cauchemar à programmer. Et certains effets 3D des décors ont demandé beaucoup de travail, aussi. Chaque niveau avait ses propres graphismes et animations.

Toy Story a des pics de difficulté assez brutaux. Est-ce une volonté de Disney, comme pour le deuxième niveau du *Roi Lion*?

Non, c’est entièrement ma faute! Le problème, quand vous faites un jeu et que vous le testez sans cesse, c’est que vous devenez très bon! Et quand on trouve que c’est trop facile, on le rend un peu plus difficile, et encore, et encore, etc. Des gens, chez Disney, m’ont raconté des histoires de gamins en larmes sur le niveau 5, par exemple. Pas facile de bien régler une courbe de difficulté!

D’où sont venues les idées pour les mini-jeux?

J’avais conçu une démo-test du code 3D, avec Mickey armé d’une mitrailleuse, juste pour le plaisir, et je me suis dit que ce serait une bonne idée de le repiquer dans ce jeu. Pour les séquences de conduite, c’est une version modifiée du même code. J’ai toujours voulu mettre un maximum de variété et d’innovation dans mes jeux, et je n’avais pas peur de changer d’angle de vue dans un même jeu. Ceci dit, j’ai commencé à regretter d’avoir voulu le faire, car j’ai dû tout terminer à temps pour la sortie du film!

► moins en moins soutenue par les éditeurs, étant donné que les joueurs se tournent de plus en plus vers la puissance 32-bits des toutes nouvelles PlayStation et Saturn. Ces deux supports sont cependant encore très récents, ce qui peut expliquer pourquoi le jeu *Toy Story*, qui vise avant tout un public jeune, n’a pas été porté sur ces machines.

Dommage que tant de joueurs soient passés à côté de *Toy Story*, surtout de sa version Mega Drive, car c’est le parfait exemple des qualités que peuvent avoir des jeux qui sortent à la fin du cycle de vie d’une console. Si les graphismes précalculés sont aujourd’hui dépassés, l’animation est remarquable, expressive et dynamique. Woody est particulièrement débordant de

“Mais on n’est pas sur ma planète”

Buzz L’Éclair

vie, mais l’ensemble du jeu n’est pas en reste.

La variété du jeu est également impressionnante. Si *Toy Story* est principalement un jeu de plateforme, *Traveller’s Tales* y a inclus toutes sortes d’autres modes de jeu pour qu’on ne s’ennuie jamais. Avec le recul, la partie plateforme n’est pas aussi bien réglée qu’elle l’aurait mérité (même si les choses sont un peu meilleures sur Mega Drive que sur SNES) et la difficulté est parfois trop élevée, mais le



» [Mega Drive] Un niveau vraiment excellent où Woody fouille un labyrinthe pour y sauver des martiens.

VERSIONS STORY



MEGA DRIVE

□ Indiscutablement, c’est la meilleure version du jeu. Elle est un peu moins jolie que la mouture SNES, mais les sprites précalculés sont tout de même superbes. On y trouve l’ensemble des 17 niveaux de jeu, des cinématiques du film et des voix digitalisées, absentes de la version SNES.



SNES

□ Du côté du gameplay, c’est très proche de la version Mega Drive, en un peu plus lent et moins réactif. On n’y trouve pas le très sympathique niveau ‘Day-Toy-Na’ de la version Sega, mais le jeu est plus joli. L’audio aussi est meilleur, même s’il manque des répliques digitalisées et une partie des séquences cinématiques.



» Traveller's Tales a pu rester fidèle au scénario et à la mise en scène du film.

jeu entretient l'intérêt avec ses missions thématiques, qui ne se résument pas à aller d'un point A à un point B. Et ce, dès le premier niveau, où l'on doit mener en sécurité une troupe de petits soldats. Dans le niveau suivant, il faut par exemple remettre plusieurs amis-jouets dans la boîte à jouets d'Andy, dans un temps imparti.

La richesse de *Toy Story* s'accroît au fur et à mesure qu'on progresse dans le jeu. Deux des niveaux vous mettent aux commandes de la voiture radiocommandée, l'un vous demandant de récupérer des piles avant de manquer de jus, l'autre étant plus un jeu de course dans l'esprit de *Out Run*, avec la voiture de la mère d'Andy comme objectif. Dans deux autres niveaux – hélas plombés par une difficulté un peu abusive –, il faut semer un ennemi (Roller Bob ou le chien de Sid, à dos de Rex).



Mais le meilleur stage, à notre avis, est celui en pseudo-3D où l'on doit trouver son chemin au cœur de la machine à grappin. Imaginez une sorte de *Doom* sans armes, mais avec plein de martiens à trois yeux.

Globalement, la version SNES de ce niveau est bien moins réussie que sur Mega Drive, avec une zone de jeu réduite et une fluidité largement moindre. Ledit niveau est tout bonnement absent de la version PC.

Toy Story est également un bel exemple de ce que des développeurs peuvent faire

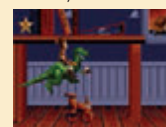
quand ils ont accès au matériel cinématographique pendant le développement, afin d'être le plus fidèle possible au film – notez, soit dit en passant, que la séquence du Buzz géant se base sur une scène coupée. Mais malgré ses petits défauts, *Toy Story* illustre parfaitement ce qu'on peut faire sur une console en fin de vie, dont les forces et faiblesses sont totalement maîtrisées. C'est surtout vrai ici sur Mega Drive, de loin la meilleure mouture, mais toutes les versions du jeu méritent le coup d'œil. ✨

LIBERTÉS ARTISTIQUES

Ça, c'est pas dans le film...

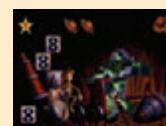
EN SELLE, COW-BOY!

Vous vous souvenez de cette scène mémorable où Woody chevauche Rex dans la chambre d'Andy? Non? Ben, c'est normal. En tout cas, c'est dans le jeu et c'est même une de ses séquences les plus difficiles.



MAUVAIS BUZZ

Woody est tellement jaloux de Buzz et a tellement peur qu'il le remplace qu'il en fait des cauchemars assez tôt dans le jeu. Dans ce mauvais rêve, il doit vaincre un Buzz gigantesque. Le niveau est assez ardu, car les nombreuses attaques de Buzz peuvent être très difficiles à éviter.



LE GRAPPIN INFERNAL

Dans le film, Woody entre brièvement dans la machine à grappin pour sauver Buzz, mais cette séquence devient dans le jeu un niveau complet, plein de plateformes mobiles et d'engrenages, qui pourrait presque avoir sa place dans un *Castlevania*. Enfin presque, hein...



PC

La version PC est à mi-parcours des moutures Mega Drive et SNES. On y trouve le niveau 'Day-Toy-Na', mais pas la séquence 3D à la *Doom* dans la machine à grappin, paradoxalement. Visuellement, c'est proche de la version SNES, avec en plus les voix digitalisées et les cinématiques de la Mega Drive.



GAME BOY

C'est bien sûr moins spectaculaire que sur les machines 16-bits, mais la version Game Boy a tout de même un certain charme. Si tous les niveaux non-plateforme sont zappés (il ne reste donc que 10 niveaux sur les 17), et si aucune cinématique n'est incluse, la prise en main est bonne et le rendu très décent. Un bel effort.



LES *Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade* IRRÉDUCTIBLES



DEAD CONNECTION

DÉVELOPPEUR : TAITO ANNÉE : 1992 GENRE : SHOOT-EM-UP



□ Servez-vous de ces piles de pneus, mais attention, ils ne sont pas éternels... La clef de la survie, ici, c'est d'être constamment en mouvement.

□ Grimpez sur les tas de carcasses de voitures pour avoir une vue dégagée sur les légions de gangsters qui déboulent.



□ Si vous tirez sur cette table, les bougies vont tomber et déclencher un gros incendie. Quelques-uns de vos ennemis vont bientôt sentir le cramé...

□ Effectuez une roulade pour éviter les rafales mortelles. L'action est possible dans toutes les directions, même dans les escaliers.

□ On vous l'avoue, on a un petit faible pour les jeux qui se passent pendant la prohibition, cette période bénie où l'Amérique a vécu ses rêves idylliques d'utopie sans alcool et sans crime. Ah non, pardon, ça pochtronnait quand même et les gangsters à sulfateuse Thomson étaient là, aussi. Bref, tout ça pour dire que Taito y est allé de sa version des *Incorruptibles* (comme notre rubrique, justement, on avait prévu le coup rien que pour ça dès le début), même si *Dead Connection* clame se dérouler en 1953.

Chaque niveau de ce shooter pour 1 ou 2 joueurs déborde de criminels à abattre (on en

a compté 30 rien que dans le premier niveau), sur des écrans fixes sans scrolling, mais bourrés d'action.

Leur mise en scène est variée et travaillée, du restaurant à la casse automobile, en passant par l'habituelle usine avec ses indécrottables tapis roulants. On peut démolir plein de trucs, ramasser toutes sortes d'armes, du fusil à pompe à éparpillement à la mitrailleuse qui réduit en charpie, et l'on peut esquiver les tirs ennemis en effectuant de jolies roulades.

Dead Connection se distingue par une présentation soignée, avec de belles touches graphiques en jeu, et une mise en scène travaillée. Les meubles s'écroulent, les murs se criblent d'impacts de balle, le décor peut prendre feu ou carrément vous tomber sur le coin de la tronche. Et c'est tout aussi réussi entre chaque niveau, grâce à de petites séquences narratives qui posent le contexte de chaque stage. Mention spéciale à l'intro du niveau 3, quand le héros défonce la vitrine d'un restaurant avec sa voiture.

Mais si *Dead Connection* est si réjouissant, pourquoi diable n'a-t-il pas eu droit à un portage console, d'autant que ce n'est pas le genre de titres les plus compliqués à adapter sur SNES ou Mega Drive, ou à émuler dans quelque compilation Taito ? La raison est peut-être que le jeu n'a jamais vraiment trouvé son public dans les salles d'arcade. Il aurait pourtant vraiment mérité mieux.

ALTERNATIVE CONVERTIE



SMASH TV

1990

□ Ce shooter *twin-stick* frénétique est certes assez éloigné du rythme relativement posé de *Dead Connection*, mais c'est ce qui s'en rapproche le plus sur console. Cependant, l'intérêt de *Dead Connection* tient aussi à sa particularité.

SPIKERS BATTLE

DÉVELOPPEUR : AMUSEMENT VISION ANNÉE : 2001 GENRE : BEAT-'EM-UP

□ Le premier *Spikeout* était un jeu ambitieux : personne n'avait encore réussi à trouver la bonne formule pour un beat-'em-up 3D, et l'idée de relier plusieurs bornes était nouvelle pour le genre. Mais ce *spin-off*, lui, manque au contraire méchamment d'ambition. Les combats se déroulent dans des arènes fermées avec quelques rares ennemis, à battre en trois rounds.

Le système de combat est correct, avec plein de techniques à découvrir et exploiter et huit personnages différents. Et si les arènes sont jonchées d'objets en tout genre (balles de basket, couteaux, lance-flammes...), elles sont pour la plupart simples, sans véritable signe distinctif. Le restaurant du deuxième stage est tout de même l'exception,



» [Arcade] La formule *Spikeout* fonctionne moins bien sans bornes reliées ni stages ouverts.

avec ses fenêtres à travers lesquelles on peut balancer les adversaires et ses meubles pouvant servir à leur défoncer la tête. La difficulté est un peu trop relevée, vu que les adversaires peuvent vous attaquer en équipe et vous occasionner des dégâts sans que vous puissiez vous défendre. Bref, un jeu potable, mais on comprend qu'il n'y ait pas eu de version Dreamcast.

ALTERNATIVE CONVERTIE

POWER STONE 2

2000

□ Avec des niveaux mieux construits et un meilleur système de caméra, le jeu de baston à 4 de Capcom est bien plus réussi. Cerise sur le gâteau, les personnages sont bien équilibrés.



ALTERNATIVE CONVERTIE

COSMIC SMASH

2001

□ *Cosmic Smash* est un peu plus un mélange entre le squash et *Breakout*, mais son esthétique futuriste est relativement proche de celle de *Goalie Ghost*. Notez aussi que *Cosmic Smash* n'est jouable qu'en solo.



GOALIE GHOST

DÉVELOPPEUR : BALLY SENTE ANNÉE : 1984 GENRE : SPORT

□ *Goalie Ghost* est un drôle de jeu de sport, quelque part entre le football, le tennis et l'air hockey. Les règles sont simples : défendre son but et envoyer la balle dans celui de l'adversaire. La prise en main est simple, elle aussi, grâce aux commandes intuitives : un trackball pour le mouvement et un bouton pour le saut – la balle est automatiquement renvoyée au contact du joueur. Les parties sont en temps limité et celui qui marque le plus de buts gagne. Histoire de pimenter un peu les choses, le jeu ajoute tout de même quelques petits trucs, comme une balle spéciale qui rebondit comme une folle et dont la trajectoire s'avère assez difficile à anticiper, ou



» [Arcade] Il faut être rapide avec le trackball pour rattraper les trois balles.

des balles supplémentaires qui apparaissent au bout d'un certain temps.

S'il n'a rien de révolutionnaire, *Goalie Ghost* reste amusant et fonctionne bien. L'adversaire informatique est un peu trop costaud, même en difficulté 'novice', mais en un contre un, c'est une chouette expérience.

DÉPASSE PAS LES BORNES

CAPCOM SPORTS CLUB

DÉVELOPPEUR : CAPCOM ANNÉE : 1997 GENRE : SPORT

□ On comprend l'attrait que pouvait avoir *Capcom Sports Club* pour les gérants de salles d'arcade : on leur proposait trois jeux de sports différents dans une seule borne, donc un public potentiellement plus large, et donc possiblement de meilleurs profits. Mais pour les joueurs, c'était loin d'être aussi séduisant, puisque si aucun des trois jeux n'est vraiment mauvais, tous sont largement en deçà de la concurrence de l'époque : le basket ne tient pas la route face à *NBA Jam* ; le football s'efface devant *Super Sidekicks* ou *Virtua Striker*. Bref, la plupart des joueurs ont dû aller voir ailleurs.

Si *Capcom Sports Club* n'a jamais été porté sur une console de salon, il faut souligner que sa partie 'tennis' a servi de base à un jeu Dreamcast sorti uniquement au Japon, *Net De Tennis*, jouable en ligne. Potable, mais loin derrière le sublime *Virtua Tennis*.



PC Engine

La jolie petite console de NEC a plus de 30 ans, mais son exotisme et sa forte composante arcade fascinent toujours autant. On vous invite à (re)découvrir cette machine légendaire...

Ce n'était pas toujours facile de percer en Europe pour les constructeurs japonais, mais on ne peut pas non plus dire qu'ils ont toujours fait beaucoup d'efforts. Si Sega et Nintendo avaient ouvert des bureaux aux États-Unis pour y vendre leur Master System et leur NES, en 1987, ces consoles étaient vendues par des partenaires commerciaux sur les territoires européens. Il faut dire que les consoles occupaient une place un peu bâtarde dans le paysage vidéoludique. Le hardware faisait mieux que celui des micros 8-bits, à un prix de vente compétitif, mais les logiciels mettaient du temps à sortir et coûtaient autant que des jeux pour

ordinateurs 16-bits.

Alors quand en 1988 est dévoilée une petite machine japonaise capable de faire des jeux de type arcade à la perfection, les joueurs européens sont sceptiques, malgré les prouesses techniques de ce qui se revendique comme la console de jeu la plus puissante du moment. Trop beau pour être vrai ?

Conçue par Hudson Soft et produite par le géant de l'électronique NEC, la PC Engine est à la hauteur de ses promesses. Haute comme trois boîtiers CD empilés, la machine est capable d'afficher des sprites plus gros et plus colorés et en plus grand nombre que les autres consoles ▶





» [PC Engine] *Lords Of Thunder* sur PC Engine occulte la version Mega-CD du jeu grâce à l'étendue de la palette de couleurs de la console.



» [PC Engine] Il faut un adaptateur spécial pour les jeux multijoueur comme *Bomberman '93*, vu que la PC Engine ne dispose que d'un seul port manette.

PC Engine



► du moment. Avec ses six canaux audio, elle peut aussi générer des sons plus riches que ceux des machines de Sega et de Nintendo, et ses jeux tiennent sur des cartes toutes fines.

"Je recevais mes jeux directement du Japon et des USA pour les tester", raconte Tony Takoushi, alors pigiste pour *Computer & Video Games*. "On était peu dans ce cas à cette époque, ça coûtait cher en communication et en frais de port, mais c'était excitant. J'avais vu la PC Engine dans un magazine quand je bossais chez Virgin Mastertronic, et j'en ai parlé à un de mes supérieurs, Frank Herman, qui allait justement au Japon pour les affaires. Il m'en a ramené une avec quelques jeux – il y avait un RPG, *Drunken Master*, et un jeu de plateforme Namco. C'était... Wow!"

Tony décide de continuer de parler de la console dans son magazine, même si elle n'était pas vendue officiellement en Europe. "Les retours des lecteurs étaient dingues. Tout le monde en voulait une, mais NEC n'avait pas prévu de la sortir en Europe. J'avais juste entendu dire qu'ils préparaient



» [PC Engine] *Gate Of Thunder* était inclus dans la boîte de la Turbo Duo américaine, aux côtés de *Bonk's Adventure*, *Bonk's Revenge* et *Bomberman*.

une sortie américaine. Mais ça n'empêchait pas que je croulais sous les demandes d'infos et de tests. J'ai appelé NEC pour leur dire que la PC Engine enflammait les esprits et pour savoir si elle allait sortir un jour en Europe. J'ai fini par avoir le responsable de NEC en Europe, qui m'a dit : 'Ah, c'est vous le type qui a écrit ce test? J'hésite sérieusement à mettre un contrat sur votre tête, vu tout le bordel que vous avez causé chez nous!'"

Le public et la presse européenne s'intéressent de plus en plus à la PC Engine, trop séduisante pour être ignorée.

Julian 'Jaz' Rignall, alors journaliste sur *Zzap!64*, un célèbre magazine anglais dédié au Commodore 64, se souvient lui aussi de son premier contact avec la console de NEC. "La première fois que j'en ai entendu parler, c'était en 1988, avec le papier de Tony. Il était tellement emballé par la machine et par ses jeux que ça a piqué ma curiosité. Les consoles m'intéressaient de plus en plus – j'avais une NES et une Master System – et cette machine nouvelle génération avait l'air très prometteur."

En 1988, Julian est passé chez CVG où il peut enfin mettre la main sur la PC Engine : "J'ai convaincu le rédacteur-en-chef de me laisser acheter une PC Engine pour la rédaction et elle est arrivée une ou deux semaines plus tard", raconte Julian. "J'étais super excité, mais il n'y avait que deux jeux, avec : *Shanghai* et *Kato-Chan Ken-Chan*. Si ce dernier était amusant, avec son



669

jeux PC Engine sont sortis sur HuCard et CD-ROM au Japon.

LE GUIDE DU DÉBUTANT

Pour jouer à tous les jeux de la PC Engine...

CARTE

- Capacité : entre 2 et 20 Mb.
- Verrouillage régional.

HuCARD

HuCARD

280 JEUX

- Jouables sur tous les modèles.
- Les connecteurs sont au-dessus de l'illustration.

SUPER GRAFX

SUPERGRAFX

5 JEUX

- Jouables uniquement sur consoles SuperGrafx.
- Les connecteurs sont sous l'illustration.

CD

- Capacité : jusqu'à 650 Mo.
- Pas de verrouillage régional.

CD-ROM² SYSTEM

CD-ROM²

120 JEUX

- Jouables sur les PC Engine Duo et les consoles Super CD-ROM².
- System Card 1.0 ou supérieur nécessaire pour l'extension CD-ROM².



Street Fighter II: Championship Edition tient sur une HuCard de

20 MEGABITS
(soit 2,5 fois plus que le plus gros titre HuCard suivant).



humour cru, aucun des deux titres ne m'a vraiment emballé. Mais quelques semaines plus tard, on a reçu *R-Type* et c'était tout bonnement sensationnel. J'adorais la borne d'arcade, et j'avais l'impression de jouer à une copie carbone. Une pure révélation ! *R-Type* était la parfaite démonstration des capacités de la PC Engine, et je suis aussitôt devenu un fan inconditionnel de la machine. Dans les mois qui ont suivi, d'autres jeux de très grande qualité sont aussi sortis, comme *Galaga '88*, *Legendary Axe*, *Alien Crush*, *Space Harrier* ou *Dragon Spirit*. À mes yeux, tout cela faisait de la PC Engine la console la plus désirable du moment."

En plus de proposer des conversions inégalées de jeux d'arcade, la PC Engine innove en introduisant la technologie CD-ROM. Elle est certes onéreuse, mais elle permet de jouer par exemple à la meilleure conversion de salon du populaire *Street Fighter* de Capcom ou à *Bikkuriman Daijikai*, un titre moins accessible aux publics non-japonais. Plus proche de la base de données interactive sur la série *Bikkuriman* ('Le Prince Hercule') que du jeu vidéo, *Bikkuriman Daijikai* démontre encore mieux le potentiel de ce média à forte capacité de stockage avec des



» [PC Engine] Les RPG comme *Cosmic Fantasy 2* ont largement bénéficié du passage de la HuCard au CD-ROM.

musiques CD et des dialogues digitalisés. "Vu tout le courrier qu'on recevait, il était clair que la plupart de nos lecteurs étaient intéressés par la PC Engine – et ce n'est guère étonnant, vu notre enthousiasme pour la machine", ajoute Julian. "Tout le monde voulait savoir quand elle allait sortir en Europe, combien elle allait coûter et quels jeux allaient l'accompagner. Le problème, c'était que c'était le silence sur toute la ligne, chez NEC, sur ces sujets." La demande est forte et le marché du jeu vidéo connaît un engouement sans précédent. Sans distribution officielle de la PC Engine, des sociétés commencent à importer les machines directement du Japon



pour les vendre elles-mêmes. Les magazines sont soudain submergés de publicités de vendeurs d'import, comme Shoot Again, ravis de vous vendre cette console très convoitée et ses jeux qui font envie. En France, le business de l'import PC Engine prend une dimension particulière, puisque la société Sodipeng (Société De Distribution De La PC Engine), filiale du constructeur Guillemot International, décroche un accord de distribution avec NEC pour importer officiellement



SUPER CD-ROM²

255 JEUX

- Jouables en standard sur consoles PC Engine Duo et Super CD-ROM².
- Super System Card 3.0 ou supérieur nécessaire pour l'extension CD-ROM².



ARCADE CD-ROM²

11 JEUX

- Arcade Card Duo nécessaire sur consoles PC Engine Duo et Super CD-ROM².
- Arcade Card Pro nécessaire pour l'extension CD-ROM².



LD-ROM²

11 JEUX

- Jouables uniquement sur Pioneer LaserActive avec module d'extension PC Engine.
- Vidéos analogiques haute qualité incluses.
- Pas de verrouillage régional.

QU'IMPORTE LA TAILLE...

...tant qu'on a l'ivresse du jeu.

PC ENGINE

Longueur : 14 cm
Largeur : 14 cm
Épaisseur : 3,8 cm

CARTOUCHE NES

Longueur : 13,3 cm
Largeur : 12 cm
Épaisseur : 2 cm

MEGA DRIVE

Longueur : 28 cm
Largeur : 21,2 cm
Épaisseur : 7 cm

ATARI LYNX

Longueur : 27,3 cm
Largeur : 10,8 cm
Épaisseur : 3,8 cm

MANETTE XBOX

Longueur : 12,7 cm
Largeur : 16,5 cm
Épaisseur : 7,6 cm

PS TV

Longueur : 6,5 cm
Largeur : 10,5 cm
Épaisseur : 1,36 cm

“R-TYPE ÉTAIT LA PARFAITE DÉMONSTRATION DES CAPACITÉS DE LA PC ENGINE : J’AVAIS L’IMPRESSION DE JOUER À UNE COPIE CARBONE DE L’ARCADE” Julian Rignall

► des consoles sur notre territoire. Sodipeng les modifie pour qu’elles soient compatibles avec la norme PAL/SECAM. Sans surprise, le prix est assez élevé : 1790 francs (en novembre 1989), soit l’équivalent d’un peu plus de 400 € actuels. Des jeux sont aussi mis en vente (avec une ‘localisation’ qui se résume généralement à une feuille photocopiée avec un scénario mal traduit et des indications hasardeuses des commandes), mais la distribution en magasin est trop limitée pour que la machine s’impose réellement auprès du grand public – les hardcore gamers restant plus fidèles à l’import et à ses jeux.

Parmi ces fans de l’import, on retrouve Paul Weller, qui s’occupe aujourd’hui du site pcengine.co.uk, une des meilleures bibles en ligne de la PC Engine. “C’est la première console qui offre une expérience vraiment digne de l’arcade”, nous dit-il. “Avant, j’avais une Master System, et même si elle était géniale, ses limites étaient évidentes. Mais la PC Engine tournait vite, avec des tas de sprites, de super sons, et une excellente fluidité. Pour moi, c’est un vrai tournant, dans l’histoire de la console. Et l’aspect

3 PUCES

sont au cœur de la PC Engine : le processeur/central/sonore HuC6280A, le processeur graphique HuC6270 et l’encodeur vidéo HuC6260.





de la machine était super, aussi. Et comme si ça ne suffisait pas, tout le côté 'import' lui donnait une saveur exotique particulière..."

Tout cet engouement finit tout de même par faire bouger NEC, qui commence à publier des avertissements pour rappeler aux acheteurs de PC Engine d'import que les machines et jeux acquis par ce biais ne bénéficient d'aucun support ou garantie de leur part. Mais qu'importe – après tout, si l'on écarte la distribution discutable de Sodipeng, NEC ne prévoit apparemment pas de lancer officiellement sa console sur le territoire européen.

Mais en fait, si. NEC est juste très discret sur le sujet, préférant d'abord s'attaquer à l'Amérique du Nord. Cela peut se comprendre – vu que Nintendo est déjà bien installé dans la région et que le marché européen, avec ses différentes langues et règlements, représente des défis supplémentaires.

Mais négliger ce marché mûr et en demande de PC Engine sera une erreur et un véritable manque à gagner. La PC Engine sort fin 1989 aux États-Unis, relookée et renommée Turbografx-16, et une première fournée d'unités PAL baptisées simplement Turbografx est même mise en production. Hélas, la console fait un four sur le marché américain et NEC abandonne ses plans européens secrets.

L'abandon de ce marché marque le début du déclin de l'attrait de la presse pour la machine. "Quand on a compris que la PC Engine ne sortirait finalement pas officiellement ici, ce fut une grosse déception, mais à ce moment, la Mega Drive

et la Super Famicom commençaient à se tailler la part du lion", se souvient Julian. "Ce n'est pas tant qu'on ne s'y intéressait plus, mais il y avait tellement de choses sur la Super Famicom et la Mega Drive qu'elles captivaient toute l'attention, d'autant plus qu'on savait que ces consoles allaient bientôt sortir officiellement chez nous. Forcément, ça intéressait plus les lecteurs, aussi."

Le désamour progressif de la presse pour la PC Engine oblige les fans à se tourner vers d'autres sources d'information. "Vu les prix, j'y réfléchissais à deux fois avant d'acheter un jeu", se souvient Paul. "Je lisais quelques magazines japonais – enfin, je regardais les images, surtout, pour m'informer des dernières sorties. J'avais la chance d'avoir des amis qui avaient plus de moyens que moi et grâce à qui j'ai pu essayer des jeux que je ne pouvais pas me payer."

Mais si l'import présente quelques obstacles, c'est aussi ce qui donne toute sa saveur à la pratique, pour qui se laisse capturer : "En fait, j'étais ravi qu'il n'y ait pas de version officielle des jeux chez nous, parce que les titres gardaient leur forme pure, sans censure, sans changement de nom, sans illustrations pourries sur les boîtes", nous dit Paul. "J'étais à fond dans le style anime/Manga à l'époque, et je m'intéressais à tout ce qui touchait à ce style, comme *Schibibin Man* ou *City Hunter* –



» [PC Engine] *Bank's Revenge* exploite les capacités de la machine pour afficher de superbes animations très 'dessin animé'.

j'étais un gros fan de Nicky Larson."

Au début des années 90, le marché de la PC Engine évolue considérablement : l'émergence du Super CD-ROM² en 1991 marque le déclin des sorties HuCards et malgré l'immense popularité de la SNES, les fans de la PC Engine restent fidèles, conquis par le format CD. "La PC Engine était conçue dès le début pour une extension CD", souligne Paul. "Alors, c'était une évolution naturelle de la console, ►

LA PERFECTION?

La PC Engine est célèbre pour ses portages de haut vol. Comparons-en quelques-uns aux versions arcade d'origine...



R-TYPE

IREM, 1988

□ Ce portage était une vraie claque en 1988 et impressionne encore aujourd'hui. Ce n'est pas 100 % identique à la version arcade, graphiquement, mais les différences sont minimales. Les sons sont aussi un tout petit cran en dessous sur PC Engine, comme souvent – la plupart des jeux d'arcade du moment avaient des chips audio FM.



GALAGA '88

NAMCO, 1988

□ Le jeu d'arcade original est sur un moniteur en mode portrait, mais la version PC Engine reste à l'horizontale, avec de petites bordures noires pour afficher un terrain de jeu carré. Les sprites de l'arcade sont plus travaillés, mais ces petites différences cosmétiques ne gâchent nullement le jeu.



OUT RUN

NEC AVENUE, 1990

□ Si la version PC Engine est souvent considérée comme la meilleure de la première fournée des portages d'Out Run, la borne d'origine était un monstre pour la gestion des sprites et le hardware de Hudson ne pouvait rivaliser. Il n'y a pas de *sprite scaling* et les sprites sont moins nombreux à l'écran (et c'est visiblement marée basse dans le premier niveau ci-dessus). Malgré tout, c'est du beau boulot.

24.800 ¥

Le prix de lancement de la PC Engine (le 30/10/1987).

57.800 ¥

Le prix du CD-ROM² à son lancement (le 4/12/1988).

► contrairement au Mega-CD de Sega. J'ai eu la chance de pouvoir acheter un lecteur CD à un pote – après avoir joué à *Monster Lair* et à *Ys I*, je me suis dit qu'il m'en fallait absolument un – et si j'ai continué à acheter des jeux HuCard, je me suis surtout tourné vers les jeux sur CD.

Si de grands portages de l'arcade sortent sur CD, notamment *Pomping World* (mieux connu sous le nom de *Pang*) ou *Gradius II*, la capacité de stockage du CD sert plus généralement aux RPG et aux jeux d'aventure riches en animations et en dialogues doublés.

“Les jeux sur CD ont ouvert de tout nouveaux horizons”, s'emballe Paul. “On avait droit à des séquences dignes de dessins animés et à des musiques incroyables, et la place disponible rendait possibles des jeux extraordinaires.”

Il est vrai qu'il y a de très belles choses.

Des titres originaux comme *Gate Of Thunder* et *Winds Of Thunder* ou les *Cosmic Fantasy* et *Castlevania : Rondo Of Blood* sont tout bonnement fantastiques. Le support CD-ROM accueille en outre plus de portages de RPG, dont *Might & Magic III* et *Dungeon Master*. On ne peut qu'être d'accord avec Paul quand il dit qu'une PC Engine sans son unité CD, ce n'est que la moitié d'une PC Engine.

Et en 1994, les amoureux de l'arcade ont droit à une autre gâterie : l'Arcade Card, une extension CD-ROM qui donne à la PC Engine deux Mo de RAM supplémentaires – un gros gain, selon les standards de l'époque, un luxe plus taillé pour les machines next-gen du moment. Si cette extension permet à la console d'accueillir d'excellents portages de titres Neo-Geo, elle ne suscite pas autant d'engouement que le Super CD-ROM² chez les développeurs, puisque seulement 11 titres dédiés Arcade CD-ROM² sont sortis.





GOLDEN AXE
RENOVATION, 1990

Si la plupart des conversions d'arcade sur PC Engine sont excellentes, voici l'exemple parfait qu'il faut quand même faire gaffe. Ce *Golden Axe* sur CD-ROM est difficile à avaler : si grâce au support de stockage, le jeu bénéficie de chouettes cinématiques animées et d'une belle musique réorchestrée, les contrôles poussifs et les graphismes ridicules ruinent totalement l'expérience. Caca.



FATAL FURY 2
HUDSON SOFT, 1994

Ce portage tardif est étonnamment proche de l'original sur Neo-Geo : les sprites sont un peu plus petits et sans *scaling* et certains détails du décor manquent, mais cette version éclipsé les moutures Mega Drive et SNES. Ceci dit, heureusement, vu le prix du système Arcade CD-ROM² nécessaire pour la faire tourner...



9.800 ¥
Le prix de lancement du Super System Card 3.0 (le 25/10/1991).

17.800 ¥
Le prix de lancement de l'Arcade Card Pro (le 12/03/1994).

"SI VOUS ÉTIEZ UN HARDCORE GAMER, LA PC ENGINE ÉTAIT LA CONSOLE À AVOIR... SI VOUS EN AVIEZ LES MOYENS"

Julian Rignall

Aujourd'hui, Paul est toujours très impliqué dans la communauté PC Engine – outre son site, il a aussi travaillé sur des jeux homebrew, des fanzines, etc. "Le rétrogaming est à la mode, ces temps-ci, mais la plupart des gens se focalisent sur la Nintendo-cesti, la Sega-cela... La PC Engine, c'est un peu l'outsider, et je suis toujours ravi de faire découvrir la machine aux nouveaux venus. Ce n'est pas juste ma console préférée : c'est aussi celle qui mérite le plus de louanges."

Ceux qui l'ont connue à l'époque seront sans le moindre doute du même avis. Tony se souvient avoir été fasciné par "la vitesse, les couleurs, la taille et la précision des conversions, et par la taille modeste de la console". Sa liste de jeux favoris est interminable, mais on peut citer *Gunhed*, *Monster Lair* et *SonSon II*.

"J'ai de super souvenirs des premiers portages d'arcade sur PC-Engine, comme *Galaga '88*, *Dragon Spirit*, *R-Type* et *R-Type II*. J'ai aussi passé des heures et des heures sur les deux jeux de flipper, *Alien*

Crush et *Devil Crash*, tous deux sublimes", nous dit Julian avec enthousiasme. Oh, et il y a aussi *Vigilante*, *Splatterhouse*, *Pac-Land* et *Side Arms*. Et puis, impossible d'oublier *Legendary Axe* : c'est un jeu de plateforme très classique, mais avec des musiques fantastiques..."

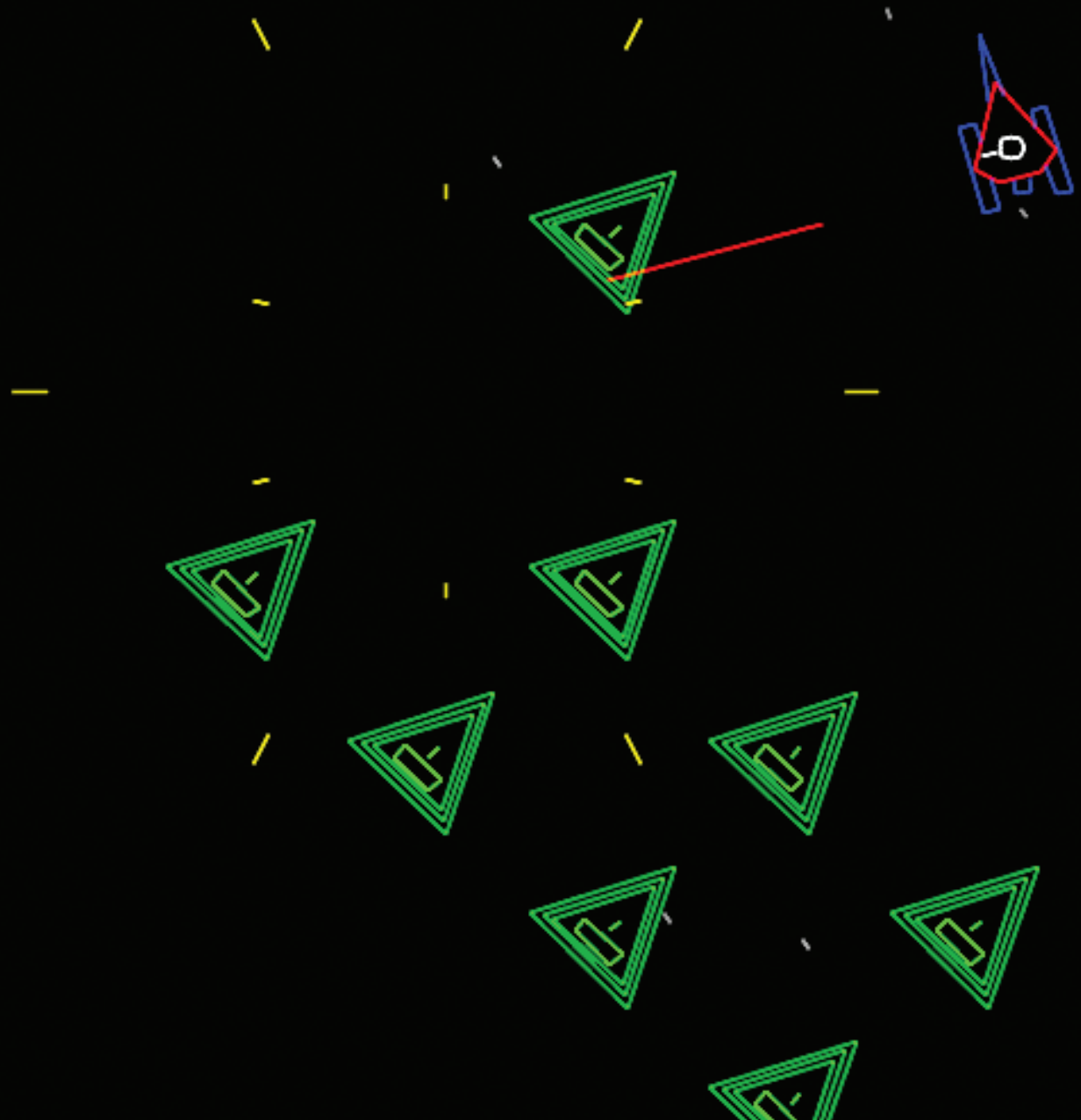
Peut-être la PC Engine a-t-elle aujourd'hui encore une telle aura justement parce qu'elle n'a pas eu droit à un soutien officiel digne de ce nom sous nos contrées, et sans doute également parce qu'elle fut le véritable déclencheur du marché de l'import de jeux vidéo. "Oui, certainement", nous confirme Tony. "Ça a vraiment commencé avec la PC Engine, avant de s'étendre à la Mega Drive et à la SNES et d'autres supports plus étonnants, comme le X68000 de Sharp. "Si vous étiez un hardcore gamer, la PC Engine était la console à avoir... si vous en aviez les moyens."



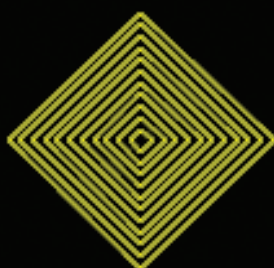
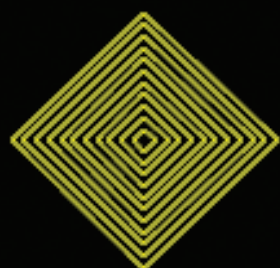
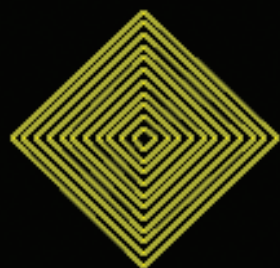
» [PC Engine] Les musiques de *The Legend of Zelda* ont laissé un souvenir impérissable à Julian...

C'est au final cela qui a attiré les joueurs vers cette console : notre quête constante de la meilleure façon de jouer aux meilleurs jeux, quel qu'en soit le prix. La PC Engine était là au moment où les consoles éclipsaient les ordinateurs en tant que support de jeu idéal, et ni des coûts prohibitifs, ni la barrière de la langue ne peuvent empêcher les passionnés que nous sommes de nous y adonner. Il y a encore des tas de choses à dire, sur la console de NEC – et comptez sur nous pour le faire... mais une autre fois, parce que l'air de rien, on est déjà arrivés à la fin de l'article. Mais si déjà avec tout ça, on ne vous a pas mis le filet de bave aux lèvres, c'est à n'y rien comprendre... ✱

200



IRIEID



Aztarac

LES DIAMANTS SONT ÉTERNELS

RETROVIRUS

» ARCADE » CENTURI » 1983

C'est la triste histoire d'un beau petit jeu qui finit mal. Au début des années 80, Centuri se fait un nom dans le milieu de l'arcade grâce à des licences de jeux japonais comme *Phoenix* et *Gyruss*, que la société distribue en Occident. Un jour, un ambitieux programmeur du nom de Tim Stryker se pointe dans les locaux de Centuri, en Floride, et réussit à convaincre ses dirigeants qu'il peut leur concevoir un hit-maison.

Le résultat, c'est *Aztarac*, un jeu où le joueur doit protéger sa base d'incessantes attaques aliens grâce à une tourelle-canon rotative et un système de radar bien fichu permettant de repérer les ennemis en approche. Les graphismes vectoriels colorés (surtout les sublimes explosions) sont détaillés et ressortent merveilleusement à l'écran – un moniteur Wells Gardner haut de gamme, mis en valeur par un hublot rond, en façade de la borne.

Hélas, le jeu sort en 1983, au milieu du krach de l'industrie du jeu vidéo : seules 200 machines sont produites. Tim, dégoûté de voir son travail novateur faire un flop commercial, quitte le

milieu de l'arcade, mais il connaîtra un succès considérable avec *MajorBBS*, une des premières solutions logicielles de *Bulletin Boards*, précurseurs des forums en ligne. Tim était certes un visionnaire, mais aussi un esprit troublé qui mettra fin à sa vie en 1996.

L'an dernier, une des rares bornes *Aztarac* encore préservées a été mise en vente. L'objet était déjà une rareté en soi, mais quand Neil Hernandez, son nouvel acquéreur, ouvre la borne, il fait une découverte extraordinaire : les plans papier sont encore à l'intérieur et prouvent que la machine est celle qui a été directement livrée à Tim depuis la chaîne de montage, et qui a longtemps trôné au domicile des Stryker. Un pur 'Graal' pour la communauté des collectionneurs.

Après un an de restauration laborieuse, la machine a été dévoilée au festival *Florida Freeplay* de 2017, devant 14 membres de la famille de Stryker, dont la veuve de Tim, ses enfants et les petits-enfants qu'il n'a jamais connus. Autant dire que l'émotion était au rendez-vous. ✱





APRÈS AVOIR RÉVOLUTIONNÉ LE JEU EN 3D AVEC
SUPER MARIO 64, NINTENDO SE DEVAIT DE LUI ASSORTIR
UN DIGNÉ SUCCESSION. YOSHIKI KOIZUMI NOUS
RACONTE LA NAISSANCE D'UN TITRE... SOLAIRE!



» [GameCube]
Ce pauvre Chompi
enchaîné a très
chaud, aussi Mario
doit-il le refroidir
avec son J.E.T.

» [GameCube]
On peut voir
d'autres zones de
l'île, à l'horizon,
comme ici le Parc
Pinna et le Port
Ricco.



» [GameCube] Nettoyez les graffiti depuis le ciel avec l'aérobuse du J.E.T.

" Il fallait que le jeu se déroule ailleurs que
dans le Royaume Champignon, pour trouver
de nouvelles idées à exploiter "

Yoshiaki Koizumi

Travailler chez Nintendo, ça ne doit quand même pas être facile tous les jours, tant tout le monde attend beaucoup de tout ce qui en sort. Prenez Mario, par exemple : après avoir signé un des meilleurs jeux de tous les temps avec *Super Mario Bros. 3*, Nintendo se devait de produire une suite *next-gen* sur SNES qui en soit digne. Mission accomplie avec *Super Mario World*, mais rebelote avec la génération suivante. Et pourtant, *Super Mario 64* est même encore plus impressionnant que *Super Mario World*, Nintendo ayant su maîtriser le game design en 3D du premier coup. Et quand la GameCube s'est profilée à l'horizon, la situation s'est une fois de plus répétée. Bonjour la pression.

Mais comment améliorer un principe qui a carrément révolutionné tout le secteur du jeu

vidéo ? L'introduction des environnements 3D et la façon dont Mario interagit avec eux sont les grandes forces de *Super Mario 64*. L'équipe de Nintendo EAD doit s'attaquer à ces deux aspects du jeu et décide de commencer avec les environnements : "Je voulais concevoir des niveaux larges qui méritent qu'on les explore", nous raconte Yoshiaki Koizumi, réalisateur de *Super Mario Sunshine*. "Après *Super Mario 64*, j'avais travaillé sur les jeux *The Legend Of Zelda* et je voulais appliquer les connaissances que j'avais acquises avec ces derniers, en termes de game design en 3D, dans un jeu Mario."

Cela implique d'opter pour une approche différente de la conception des niveaux, quitte à écarter certaines traditions des Mario : "Quand on a commencé à imaginer le type de monde qu'on souhaitait explorer, on s'est dit qu'il fallait que le jeu se déroule ailleurs que dans le Royaume Champignon, pour trouver de nouvelles idées à exploiter,"





» [GameCube]
Des fonds abstraits
et des plateformes
flottantes? Ça sent le
niveau secret!

explique Koizumi. "On voulait aussi créer un monde sans limites, où les niveaux sont reliés entre eux par le terrain." C'est ici que l'influence des *Zelda* est la plus évidente : quand *Super Mario 64* enchaîne des niveaux abstraits plus ou moins reliés par un *hub* (le château de la princesse Peach), les environnements 3D des *Zelda* sont interconnectés pour donner l'impression d'un monde cohérent. "J'ai opté pour une île tropicale comme décor, un environnement à la fois très riche et où l'on aurait envie d'aller", ajoute Koizumi. "Je voulais créer un jeu où on aurait l'impression de partir en vacances."

C'est ainsi que naît l'île Delfino, un tout nouveau monde pour la série des Mario. L'île tient son nom et sa forme du dauphin – clin d'œil au nom de code de la GameCube, *dolphin*. Les ressorts habituels de la plateforme n'ont pas leur place ici, où tout doit coller au thème. Oubliez donc les mondes de glace glissants... Tous les sites de l'île Delfino sont



» [GameCube] Mario n'est pas complètement dépendant du J.E.T. : il peut toujours sauter, glisser et pilonner le sol.

des lieux qu'on attend de trouver dans une station balnéaire : des attractions touristiques (une plage, un hôtel, une fête foraine...), mais aussi des endroits plus fonctionnels, dont un port et des villages. Selon le même principe, on ne retrouve pas des habitants du Royaume Champignon à tous les coins de rue, mais des autochtones comme les Piantas à trois têtes ou les Nokis à carapace.

L'île Delfino est un bel endroit, qui pourtant ne se prête pas spontanément à un style de jeu. Si la plateforme semble le choix le plus logique pour faire suite à *Super Mario 64*, Koizumi se souvient que d'autres pistes ont été envisagées : "Pendant la phase de recherche, nous avons exploré l'idée d'un jeu avec des missions de sauvetage. On a essayé beaucoup de choses avant de revenir à un jeu d'action-plateforme. C'était un vrai défi, de trouver comment intégrer de nouveaux éléments, comme des êtres humains, sans que ça semble bizarre."

Attendez... des "êtres humains", dans un jeu *Mario*? Eh oui. Avant *Odyssey*, *Super Mario Sunshine* devait déjà inclure des personnages humains, comme le prouve le *trailer*

COUPS DE SOLEIL

IL Y A 120 SOLEILS À RAMASSER DANS *SUPER MARIO SUNSHINE*, DONT CES CINQ-CI, PARMI LES PLUS MÉMORABLES...



LE MÉGA BLOUPS POLLUEUR

PORT RICCO

□ Un des tout premiers combats de boss, où l'on affronte un gros cracheur d'encre salisseur. Mario doit tout nettoyer avec son J.E.T et arracher chaque tentacule l'un après l'autre (quelle cruauté!) avant de lui tirer dans le bec pour lui occasionner des dégâts.



LA CARIE D'ANGUY

BAIE NOKI

□ La bouche d'Anguy est horriblement polluée et Mario, désormais versé dans la dentisterie, doit faire le ménage. Il faut d'abord plonger dans les eaux sales de la Baie Noki, puis se servir de l'aérobuse pour balancer de l'eau... tout en évitant de se noyer.



LE MINI-JEU DU PACHINKO

PLACE DELFINO

□ Il y a un bateau qui part de la Place Delfino vers le large. En chemin, il passe sous un pont : sautez vers ce dernier pour être téléporté dans ce pachinko géant. Mario y fait office de boule et vous devez le guider pour ramasser les 8 pièces rouges.

" Pendant la phase de recherche, nous
avons exploré l'idée d'un jeu avec
des missions de sauvetage "

Yoshiaki Koizumi

» [GameCube] L'idée des ennemis qui émergent de la pollution vient des premiers concepts du jeu.

d'annonce du jeu du *Nintendo Spaceworld* de 2001, où l'on peut voir une jeune fille en arrière-plan. Le jeu devait aussi inclure un nouveau type de pièces, les pièces Sol, pour faire des achats (une pratique rare au Royaume Champignon). Des indices dans le code inutilisé du disque de jeu le suggèrent, en évoquant notamment des billets de train à acheter. Mais il n'existe rien de tout cela dans le jeu final, où Mario voyage par des points de transit, comme dans *Mario 64*.

Ce *trailer* est d'ailleurs intéressant à décortiquer, car il ne montre pas grand-chose qu'on retrouve dans le jeu final. Si l'île, les actions de Mario et le thème de la pollution sont plus ou moins déjà là, les niveaux et les ennemis du *trailer* n'apparaissent pas dans

le jeu.

On raconte qu'à l'époque, Shigeru Miyamoto ne voulait pas que le jeu, encore peu avancé, soit présenté au *Spaceworld 2001*. Mais outre les aspects évidents de ce *trailer*, il y a un autre objet non expliqué à l'époque, qui n'a pas manqué d'attirer l'attention : une sorte de sac à dos, qui avec le recul, suggère que le game design final et le concept du J.E.T n'étaient peut-être déjà pas loin...

Le J.E.T – Jerrican Expérimental Transformable (ou FLUDD en anglais, pour *Flash Liquidiser Ultra Dousing Device*) est une invention du professeur K. Tastroff qui peut très rapidement stocker et expulser de l'eau, et est doté de diverses fonctions offensives et défensives. "On s'est dit que jouer avec

le thème de l'eau rendrait ce monde tropical encore plus amusant", se souvient Koizumi. Une idée astucieuse pour que Mario ait une arme très "tous publics". Et surtout, une île tropicale est un environnement idéal pour intégrer naturellement des sources d'approvisionnement en eau dans le monde de jeu.

"Dans un des premiers prototypes, le joueur ne devait pas chercher des soleils, mais se retrouvait sur une île progressivement envahie par des ennemis pollueurs", nous raconte Koizumi. "Le principe était de nettoyer la pollution ▶



LE SECRET DU MONDE DU DESSOUS

VILLAGE PANTA

□ Cette mission dévoile un tout autre aspect du village : il faut passer en dessous avec Yoshi pour trouver l'entrée d'un niveau secret. Une fois sur place, Antimario va vous voler le J.E.T. On ne peut décidément faire confiance à personne.



L'OISEAU DE SABLE LÉGENDAIRE

GÉLATO-LES-FLOTS

□ Si vous trouvez votre chemin dans l'œuf brisé de la tour de la Plage Gélato, vous serez transporté au sommet de l'Oiseau de Sable. Récupérer les 8 pièces rouges sans tomber est plus difficile que ça n'en a l'air, surtout quand le piaf décide de virer à 90°.





OUIE, ÇA MOUILLE!

Le JERRICAN EXPÉRIMENTAL TRANSFORMABLE - ou J.E.T -
EST UN CANON À EAU POLYVALENT AU CŒUR DE BIEN
DES MÉCANIQUES DE JEU DE SUPER MARIO SUNSHINE...

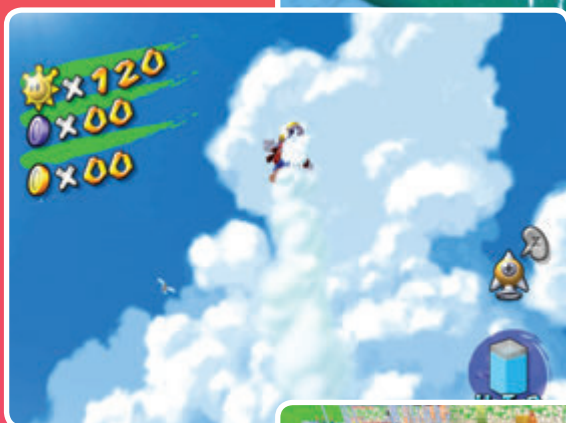


ARROBUSE

□ La buse par défaut, un pistolet à eau utile dans bien des situations : nettoyer les graffiti, éteindre des incendies, remplir des réservoirs, etc. En appuyant sur le bouton Y, vous placez la caméra sur l'épaule de Mario – pratique pour viser avec plus de précision.

AÉROBUSE

□ Vous pouvez utiliser ce double jet pour attaquer d'en haut, mais ils servent surtout comme pseudo-jetpack pour ralentir la chute. Si vous vous en servez pour nettoyer des graffiti, pensez à reculer avant d'être à court pour ne pas tomber dans la substance visqueuse.



CATABUSE

□ Quand les triples sauts, les sauts tourbillonnants ou les sauts contre les murs ne suffisent pas, vous pouvez accumuler la pression et tout relâcher d'un coup pour être catapulté dans les airs. Attention, vous ne pouvez pas vous en servir dans l'eau.

TURBOBUSE

□ Grâce à la haute pression du réservoir de J.E.T, Mario peut courir plus vite et même marcher sur l'eau. Mario est alors difficile à contrôler, mais il pourrait presque rivaliser avec son vieux rival Sonic.



» [GameCube] La Place Delfino est superbe, d'autant que la GameCube est assez puissante pour l'afficher dans son ensemble.

▶ avec le J.E.T jusqu'à vaincre le boss ennemi, source de cette pollution." Cette idée s'illustre d'ailleurs dans le tout premier trailer du jeu, où l'on aperçoit un ennemi gigantesque. Mais aussi familière que puisse sembler cette idée, seule une fraction de ces mécaniques de jeu se sont retrouvées dans la version finale de *Super Mario Sunshine*. "Ce qu'il en reste, ce sont les graffiti à nettoyer pour vaincre des ennemis ou sauver des gens", nous dit Koizumi. "On a finalement décidé de basculer sur le système d'action-plateforme que vous connaissez et ce faisant, on a limité les capacités du J.E.T pour n'en garder que quatre."

Simplifier le J.E.T est sans doute une bonne idée, tant l'appareil joue un rôle de premier plan – et d'une certaine façon, c'est même la star de *Super Mario Sunshine*. La plupart des objectifs de jeu impliquent le J.E.T pour nettoyer les graffiti et la pollution, tâche impossible sans les quatre nouvelles actions que récupère Mario. À une époque, le J.E.T a même été un personnage à part entière, doté d'une intelligence artificielle et capable de parler. Mais l'ajout de ce formidable appareil a apporté son lot de problèmes...

"La difficulté des sauts entre deux plateformes est un problème dans les jeux de plateforme 3D depuis *Super Mario 64*", explique Koizumi. "Pour se faciliter les choses, les joueurs pouvaient envoyer de l'eau vers le sol avec le J.E.T pour descendre plus



» [GameCube] Les dimensions de certains ennemis de *Super Mario Sunshine*, comme ce gros Wiggler, sont impressionnantes.

lentement, comme si la gravité était plus faible. On a imposé une limite au volume d'eau disponible, et ça a été un vrai casse-tête de placer toutes les sources d'eau !"

Les designers ont trouvé toutes sortes de combines – fontaines, flaques, piscines..., mais quand ça ne suffit pas, un ennemi vaincu lâche une bouteille d'eau. Certes, ce n'est pas la plus élégante des solutions, mais elle s'avère parfois nécessaire quand le design du niveau l'impose.

Pourtant, Nintendo s'y connaît, en *level design*, et sur le hardware de la GameCube, il est possible de créer des niveaux plus grands et complexes qu'auparavant. L'équipe de Koizumi en profite : "Grâce à toute cette place supplémentaire dans les niveaux, on a pu mettre des raccourcis pour faciliter la navigation et construire les environnements afin que les joueurs puissent librement choisir leur route, par exemple par les toits, etc.", raconte Koizumi. On retrouve là un des plaisirs fondamentaux de *Super Mario 64*, à savoir trouver comment se rendre dans des endroits incongrus, comme le sommet du château de Peach. Nintendo récompensait cette curiosité dans *Super Mario 64* et fait de même dans *Super Mario Sunshine*, y compris dans le monde-hub. Si l'entrée de certains niveaux, sur la Place Delfino, sont de jolis portails flagrants, il y a plein de choses à découvrir – comme un tuyau au sommet d'un bâtiment pour se rendre à la Plage Siréna.

Mais il faut faire attention à ce que le joueur puisse se faire une image mentale de ces environnements étendus.

"Quand on conçoit des niveaux ouverts, il faut garder à l'esprit que si le joueur ne trouve pas de points de repère, il peut facilement se perdre", explique Koizumi. "Dans *Super Mario Sunshine*, on a installé de gros repères pour que les joueurs s'en servent pour connaître leur position."

Avec ce principe en tête, l'équipe de développement a toute liberté pour remplir ces grands niveaux de choses amusantes à faire. "On a choisi de créer plusieurs missions qui tirent parti de l'espace", ajoute Koizumi.



"La difficulté des sauts entre deux plateformes 3D est un problème depuis *Super Mario 64*"

Yoshiaki Koizumi

"Tous les niveaux ont un objectif principal, mais aussi des buts secondaires, comme la collecte des pièces bleues, etc." Ces parcours secondaires sont encore plus étoffés que dans *Super Mario 64* – comme tout l'intérieur de l'hôtel de la Plage Siréna, évidemment, ou des extras indépendants comme la tour de l'Oiseau de Sable Légendaire de Gélato-Les-Flots. Mais le plus gros de ces extras, ce sont bien sûr les niveaux secrets. Contrairement aux niveaux principaux, ce sont de purs exercices de plateforme, généralement assez abstraits. Alors que les épreuves sur l'île tropicale sont plutôt réalistes, les niveaux secrets flottent dans les airs devant des décors étranges. Mais le plus intéressant, c'est qu'ils mettent pour la plupart de côté un des éléments centraux du jeu : le J.E.T.

"Le J.E.T a été retiré des niveaux secrets pour plus de variété et plus de difficulté", explique Koizumi. "Le J.E.T permet de faire des sauts en gravité moindre. Et donc, sans J.E.T, les sauts deviennent plus difficiles !"

Le J.E.T attire tellement l'attention qu'on en oublierait presque le retour d'un autre personnage dans *Super Mario Sunshine* : ce bon vieux Yoshi, qui entre-temps est devenu une star à part entière grâce à des jeux comme *Yoshi's Island* et *Yoshi's Story*.





► “Si Yoshi fait une apparition dans *Super Mario 64*, il n’y est pas jouable”, souligne Koizumi. “Mais on voulait qu’on puisse s’en servir comme monture dans *Super Mario Sunshine*.”

C’est la première fois depuis *Super Mario World* que Mario peut remonter en selle depuis la première apparition de Yoshi – mais il y a quelques différences. Et il se trouve une bonne raison à cela, d’après Koizumi : “Eh bien, pour être exact, ce n’est pas le vrai Yoshi, juste une version graffiti !”

Comme toujours, Yoshi sort de son œuf, mais ici, il ne réagit qu’à la présence de divers fruits éparpillés dans chaque niveau. Quand le joueur l’attire avec le bon fruit, Yoshi est un compagnon fidèle : il jette toutes ses forces à

la fin d’un saut pour grappiller quelques instants supplémentaires en l’air ; il fouette les ennemis avec son interminable langue et il étoffe même la musique avec une piste rythmique supplémentaire par sa simple présence, comme dans *Super Mario World*. Mais ce Yoshi-graffiti n’aime pas l’eau – il se dissout s’il tombe dedans – et il crache du jus. Reste qu’il n’apparaît que pour les missions où il s’avère nécessaire, et pas aussi régulièrement que dans un *Super Mario World*.

L’attente des joueurs est forte – et pour cause : après tout, *Super Mario Sunshine* fait suite à un des plus gros jeux vidéo de tous les temps. Mais *Super Mario Sunshine* est très différent : alors que *Super Mario 64* devait inventer les bases de la plateforme 3D, *Super Mario Sunshine* se doit de suivre avec ces règles désormais établies... tout en jouant avec, dans la grande tradition de la série. D’un point de vue structurel, le jeu est très proche de *Super Mario 64*, mais réussit à trouver quelques bonnes idées originales ci et là pour entretenir l’intérêt. En résumé, c’est plus une évolution qu’une révolution.

Comme on pouvait s’y attendre, *Super Mario Sunshine* est très chaudement accueilli à sa sortie (en juillet 2002 au Japon, le 26 août aux États-Unis et le 4 octobre en France et dans le



» [GameCube]
Même aujourd’hui,
il est rare de voir
des effets miroir
aussi réussis.
Alors, imaginez
en 2002!



“ Le J.E.T a été retiré des niveaux secrets pour plus de variété et plus de difficulté ”

Yoshiaki Koizumi

EN ROUTE POUR L'ODYSSÉE

COMMENT LE DESIGN DE *SUPER MARIO SUNSHINE* A INSPIRÉ LA DERNIÈRE AVENTURE EN DATE DU PLOMBIER MOUSTACHU...

À sa sortie, *Super Mario Sunshine* était un peu vu comme un vilain petit canard, avec ses environnements réalistes loin des habitudes de la série. Le J.E.T éloignait également grandement le gameplay des mécaniques classiques des jeux Mario.

15 ans plus tard, *Super Mario Odyssey* a repris le flambeau, avec des environnements 3D ouverts et une progression basée sur des missions. S'il n'y a pas de J.E.T et si l'on retrouve les niveaux dans les glaces, il est évident qu'*Odyssey* revisite plusieurs des excentricités de *Sunshine*. En premier lieu, le jeu mélange des environnements fantastiques 'traditionnels' et des niveaux plus réalistes, comme la très urbaine New Donk City – où l'on croise des personnages humains, comme dans le prototype de *Sunshine*. Mario s'affuble aussi dans *Odyssey* d'un objet conscient – Cappy la casquette – qui modifie grandement ses interactions avec l'environnement.

Quand nous lui évoquons ces similarités, Koizumi nous affirme qu'il s'agit en fait d'une coïncidence : "Mario avait déjà eu des compagnons dans ses précédentes aventures, comme J.E.T et Luma [dans les *Mario Galaxy*, *NDLR*], mais ce n'est pas ce qu'on a voulu reproduire, à l'origine, avec Cappy," nous explique-t-il. "Tout comme le J.E.T de *Super Mario Sunshine* sert à effacer les graffiti et à attaquer les ennemis, la source de Cappy dans *Super Mario Odyssey*, c'est le game design. Ce n'est qu'ensuite que nous lui avons donné une personnalité et qu'il est devenu le personnage que vous connaissez."

"Comme le J.E.T, Cappy a différentes fonctions" ajoute



Koizumi. "Nous essayons toujours de trouver de nouveaux mouvements pour les joueurs, dans nos jeux de plateforme Mario en 3 D. Dans *Odyssey*, on a ajouté cette capacité de capture à Cappy afin qu'ils puissent utiliser les capacités de différents objets et personnages pour offrir encore plus de variété qu'auparavant. Les joueurs peuvent ainsi façonner leur propre expérience de jeu en observant les objets et les ennemis pour imaginer comment les utiliser. Cette approche a logiquement modifié la conception des niveaux, comme pour *Super Mario Sunshine*, mais c'est difficilement comparable. Les royaumes d'*Odyssey* sont beaucoup plus grands et variés que les sites de *Super Mario Sunshine*, et il n'y a pas de hub central : chaque Royaume a son propre rôle dans l'histoire."



» [GameCube] Il a fallu se creuser les méninges pour trouver comment intégrer des icônes de la série comme les Boos dans le thème 'île tropicale'!

reste de l'Europe).

Malgré toutes ses qualités, le jeu a tout de même quelques défauts – beaucoup soulignent un manque de profondes nouveautés, des passages qui auraient mérité d'être mieux peaufinés, et une caméra souvent capricieuse.

Les critiques sont en grande partie justifiées : la caméra de *Super Mario Sunshine* est souvent aux fraises, coincée derrière un mur et affichant Mario sous forme de silhouette et les objets qui l'entourent sous celle de points d'interrogation. Quant au manque de finition global du jeu, il est sans doute la conséquence d'un cycle de développement relativement court – après tout, tout juste un an sépare la sortie du jeu de cette démo du *Spaceworld 2001* qui en diffère grandement.

C'est sans doute aussi pourquoi un tiers des 120 soleils du jeu sont cachés sur la Place Delfino et plus rares dans les autres zones à explorer. Mais qu'importe : pour la plupart des joueurs, *Super Mario Sunshine* est de loin le meilleur jeu de plateforme de la GameCube. Et s'il se vend moins que les précédents Mario (et même deux fois moins que *Super Mario 64*), il s'écoule tout de même à 5,5 millions d'exemplaires – un chiffre très respectable pour un jeu qui n'est pas un titre de lancement et n'a jamais été vendu en bundle avec la console.

Nous demandons à Koizumi ce dont il est le plus fier, avec le recul. "Les graphismes 3D étaient assez poussés pour le hardware de l'époque, et je pense qu'on a réussi à créer un monde de jeu crédible", nous dit-il. "On a relevé le défi de faire un jeu Mario plus





GUIDE TOURISTIQUE

DÉCOUVREZ TOUTES LES BEAUTÉS DE NOTRE ÎLE DELFINO
AVEC CE GUIDE PRATIQUE DE SES MEILLEURES ATTRACTIONS TOURISTIQUES!

LE VILLAGE Pianta

□ Des générations de Piantas ont vécu ici, dans des arbres surplombant d'énormes champignons sauvages.



LA BAIE NOKI

□ Le foyer des Nokis est une région où des falaises abruptes surplombent de grandes étendues d'eau. Mais depuis que Mario est arrivé, la mer est polluée.



GÉLATO-LES-FLOTS

□ Les amateurs de bronzette apprécient cette plage au sud de l'île – la plus grande de la région. Gare aux Wiggles, quand même.



LE MONT CORONA

□ Les autochtones apprécient les sources chaudes au pied du volcan, mais Mario va devoir s'aventurer dans ses grottes dangereuses pleines de lave.



LA PLAGE SIRÉNA

□ En fin de journée, les touristes de l'île Delfino affluent sur la plage pour admirer les splendides couchers de soleil.



LE PARC PINNA

□ Un parc d'attractions a été construit sur la petite île qui forme la 'queue' de Delfino. Des tas de manèges (et peut-être un Bowser métallique géant) vous y attendent!



LE PORT RICCO

□ Les habitués vous le confirmeront : le plus grand port de l'île Delfino est l'endroit idéal pour manger les meilleurs fruits de mer du coin.



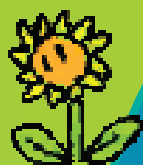
LES COLLINES BIANCO

□ Un coin très pittoresque de l'île, où des collines verdoyantes bordent un superbe lac. Une douce brise fait tourner les ailes des célèbres moulins de la région.



LA PISTE D'ATERRISSAGE DELFINO

□ Cette petite bande de terre est le passage obligé pour venir et repartir de l'île par les airs. Mais vu sa taille modeste, on suppose que les touristes préfèrent voyager par la mer.



LA PLACE DELFINO

□ Le centre commercial de l'île Delfino fait aussi office de hub de jeu. Les marchands Piantas vous y proposent leurs plus beaux fruits.



» [GameCube] Le village Pianta est plus complexe qu'il n'en a l'air – comme avec ce passage suspendu caché sous le niveau principal.

" On a relevé le défi de faire un jeu Mario plus réaliste, sans trahir les attentes des joueurs "

Yoshiaki Koizumi

► réaliste sans trahir les attentes des joueurs."

Il est vrai que certains effets visuels sont bluffants, comme le lever de soleil sur la Plage Siréna ou la brume de chaleur qu'on voit au loin sur la Place Delfino, qui accentuent l'impression d'être sur une île tropicale. Mais ce sont les effets d'eau qui raflent la mise : les douces vagues qui s'écrasent sur la plage et les reflets de la lumière du soleil sont d'un réalisme saisissant qui tient toujours la route aujourd'hui.

Super Mario Sunshine n'a pas eu la vie facile : il n'est déjà pas simple de faire suite à un jeu comme *Super Mario 64*, et si *Sunshine* a été

critiqué pour son manque d'originalité, on se demande vraiment comment auraient pu être accueillies d'autres idées, comme celle des missions de sauvetage. Gageons que certains auraient paradoxalement crié au scandale de se retrouver avec un titre très éloigné de *Super Mario 64*.

Nintendo avait déjà créé la surprise en lançant la GameCube sans jeu de plateforme Mario, mais avec un *spin-off* plein de fantômes et d'aspirateurs où Luigi ravit la vedette. Si *Super Mario Sunshine* a déçu certains fans, c'est sans doute surtout parce qu'il a succédé à un jeu révolutionnaire et devait à la fois lui faire suite et s'en distinguer. Pas évident... Certes, certains de ses aspects ne sont pas aussi réussis qu'on aurait pu l'espérer, mais ça ne l'en rend pas moins intéressant. Et après tout, c'est très symptomatique de Nintendo, toujours en quête de nouveautés pour sa principale mascotte.

Quoi qu'on puisse lui reprocher, *Super Mario Sunshine* reste un excellent jeu, et il suffit d'y rejouer aujourd'hui pour s'en convaincre. Assommer un Wiggler avec des dunes de sable ou attraper enfin cette saleté d'Antimario, 15 ans plus tard, ça n'a pas vieilli d'un poil de moustache. ✱



» [GameCube] Les environnements plus industriels de Port Ricco sont de parfaits terrains de jeu pour qui aime crapahuter.

Le pad Saturn

» PLATEFORME : SEGA SATURN » SORTIE : 1994

En imaginant la manette de leur toute nouvelle console Saturn, les ingénieurs de Sega ont adopté la philosophie du "Si ça marche, ne change rien !". Ce pad est en effet une simple évolution du contrôleur à 6 boutons de la Mega Drive, avec deux gâchettes supplémentaires et une nouvelle forme globale, qui tient mieux en main. Non seulement ce pad est-il parfaitement configuré pour les nombreux portages de l'arcade qui arrivent sur Saturn, dont les jeux de combat à 6 boutons de Capcom, mais il est aussi très réactif et confortable. Aujourd'hui encore, c'est un très bel exemple de design de périphérique.

Mais quand la Saturn s'est exportée en dehors du Japon, sa manette a été modifiée. Le nouveau pad est plus massif, avec une forme plus incurvée, des gâchettes plus plates et une drôle de croix directionnelle avec des dépressions pour le bout des doigts. Si certains ne jurent que par la version occidentale du pad Saturn, c'est globalement la première version occidentale du pad par celle de la manette japonaise pour réduire les coûts, avec cependant une livrée sombre, histoire de rester en phase avec le look de la console à l'export. ★



Bon à savoir

□ Le pad Saturn était si populaire qu'il a été adapté à d'autres supports par Sega Logistics Service – pour la PlayStation 2 et comme périphérique PC USB.

SEGA

START



LE JEU QUI VA BIEN Street Fighter Alpha 2

Si vous avez un pad taillé pour les jeux de combat, il vous faut un jeu de combat pour aller avec – et *Street Fighter Alpha 2* est le candidat idéal.

Le jeu est plus rapide et plus flexible que le modèle *Street Fighter* classique, grâce notamment aux *Custom Combos*. On y trouve aussi un large éventail de combattants dont quelques revenants comme Dhalsim et Zangief ou des petits nouveaux comme Sakura et Rolento. Avec ses graphismes 2D somptueux et sa bande-son qui décoiffe, c'est un incontournable pour tout collectionneur Saturn qui se respecte.







KEVIN BAYLISS

Après avoir travaillé pendant 18 ans chez Rare, Kevin a contribué au reboot de *Killer Instinct* avant d'entrer chez Playtonic Games. De *La roue de la Fortune* à *Yooka-Laylee*, on revient avec lui sur sa riche carrière...

La carrière de Kevin démarre quand il entre chez Rare en 1987, où il est formé au graphisme par Tim Stamper et dessine des sprites pour des jeux NES. Il devient ensuite *character designer*, crée notamment les *Battletoads* et revisite *Donkey Kong* ainsi que les combattants de *Killer Instinct*. Devenu directeur artistique, il chapeaute les graphismes de tous les jeux Rare et travaille avec Shigeru Miyamoto sur *Star Fox Adventures*. Après son départ de Rare et une parenthèse de dix années, il signe du *concept art* pour *Killer Instinct : Saison 2* avant d'entrer chez Playtonic Games pour travailler sur *Yooka-Laylee*.

Quels sont vos premiers souvenirs du jeu vidéo ?

Je devais avoir 10 ans. Un jour, mes parents nous avaient amenés, mon frère et moi, dans le nouveau supermarché du quartier et ils nous ont donné des pièces pour jouer à la borne *Space Invaders* qui y avait été installée. Avec le temps, elle a été remplacée par *Asteroids*, *Galaxian* et d'autres grands classiques. On a très vite voulu avoir nos propres jeux d'arcade portables pour Noël – *Scramble* et *Munchman*. Puis on est passé à notre première 'console de jeu', la Prinztronic 10 In 1, avec dix variations sur *Pong*. C'était assez pourri, mais elle a vite été remplacée par une Atari 2600, extraordinaire en comparaison. Et puis les microordinateurs sont arrivés et j'ai économisé pour en avoir un en évoquant l'excuse classique que 'ça m'aiderait pour l'école'. J'ai mis la main sur un ZX81 16Ko d'occasion que j'adorais, même s'il n'avait ni sons, ni couleurs, et des graphismes horribles. Ensuite, on a eu un Acorn Electron, un ZX Spectrum et un Commodore 64, avec mon frère.

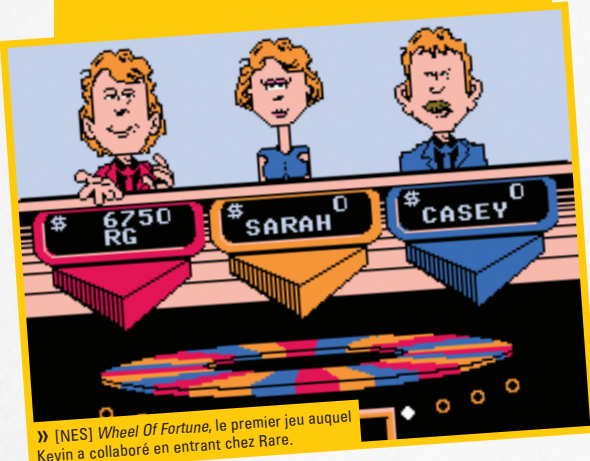
Comment êtes-vous entré chez Rare ?

J'ai toujours voulu travailler dans le jeu vidéo et j'ai cherché comment y entrer, mais ce n'était pas facile, parce qu'il n'y avait pas grand-monde qui me prenait au sérieux ! Mes parents voulaient que j'aie un 'vrai' travail et mon conseiller d'orientation me disait que je rêvais et m'a envoyé en stage dans une compagnie textile. Pendant mes études, j'ai commencé à faire des dessins sur C64 et à les envoyer à des éditeurs de jeux. Un jour, j'ai reçu un coup de fil de Tim Stamper et mes parents m'ont conduit à un entretien, où il m'a montré des dessins originaux

d'*Underwurlde*, des jaquettes de jeux Ultimate... Puis il m'a présenté à Chris Stamper et Mark Betteridge, qui m'ont montré comment ils travaillaient et ce qu'ils faisaient sur NES. J'ai été immédiatement conquis.

Quelles ont été vos premières missions, chez Rare ?

Tim m'a formé au processus de pixellisation de dessins et m'a montré comment produire des graphismes sur NES. Les dessins étaient faits à la main, puis convertis en grille avec du papier millimétré et des feutres. Si c'était pour une animation, le dessin devait être autant que possible découpé en carrés de 8 pixels sur 8 – en sprites, quoi. Puis j'ai appris comment faire correspondre ces blocs au code hexadécimal et comment les positionner. Je tapais toutes les données et les sauvais sur disquette avant de passer à l'autre séquence d'animation, ainsi de suite. Puis je donnais tout ça au programmeur pour qu'il le mette dans le jeu. Au début, j'ai beaucoup travaillé avec Mark Betteridge ou Chris Stamper, mais progressivement, je me suis mis à bosser sur plusieurs projets en parallèle. Quand je suis entré chez Rare, la division 'graphisme', c'était juste Tim et moi, et on partageait le même bureau. À l'époque, on travaillait dans un ancien corps de ferme, entourés de canards, de poules, d'oies et de ce qu'on appelait notre cordon de sécurité : Poppy, Daisy, Treacle et Rosie les bergers allemands. J'étais juste à côté de la fenêtre, dans notre studio graphique, et dans la journée, je devais parfois mettre des lunettes de



» [NES] *Wheel Of Fortune*, le premier jeu auquel Kevin a collaboré en entrant chez Rare.



CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- WHEEL OF FORTUNE (NES) 1988
- COBRA TRIANGLE (NES) 1989
- WHO FRAMED ROGER RABBIT (NES) 1989
- HOLLYWOOD SQUARES (NES) 1989
- CALIFORNIA GAMES (NES) 1989
- JOHN ELWAY'S QUARTERBACK (NES) 1989
- WWF WRESTLEMANIA (NES) 1989
- WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE (NES) 1990
- TIME LORD (NES) 1990
- A NIGHTMARE ON ELM STREET (NES) 1990
- SUPER OFF ROAD (NES) 1990
- PIN BOT (NES) 1990
- DOUBLE DARE (NES) 1990
- HIGH SPEED (NES) 1991
- BEETLEJUICE (NES) 1991
- BATTLETOADS (NES) 1991
- WWF SUPERSTARS (Game Boy) 1991
- BEETLEJUICE (Game Boy) 1992
- BATTLETOADS (Arcade) 1992
- BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS (SNES) 1993
- BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD (Game Boy) 1993
- BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON (NES, SNES, Mega Drive, Game Boy) 1993
- DONKEY KONG COUNTRY (SNES) 1994
- KILLER INSTINCT (Arcade) 1994
- MONSTERMAX (Game Boy) 1994
- KILLER INSTINCT (SNES, Game Boy) 1995
- KILLER INSTINCT 2 (Arcade) 1996
- KILLER INSTINCT GOLD (N64) 1996
- DIDDY KONG RACING (N64) 1997
- BANJO-KAZOOIE (N64) 1998
- DONKEY KONG 64 (N64) 1999
- PERFECT DARK (N64) 2000
- STARFOX ADVENTURES (Gamecube) 2002
- PERFECT DARK ZERO (Xbox 360) 2005
- KILLER INSTINCT: SEASON 2 (Xbox One, PC) 2014
- YOOKA-LAYLEE (divers) 2017

► soleil pour travailler. Quel que soit le temps qu'il faisait dehors, on avait l'impression de bosser dans un solarium ! J'adorais faire des graphismes. C'était long et fastidieux, mais sympa.

Quels souvenirs gardez-vous des premiers jeux sous licence sur lesquels vous avez travaillé chez Rare ?

Parfois, c'était génial, mais la plupart du temps, c'était une vraie plaie. Il faut coller à l'histoire d'un film, avec de grosses contraintes à la fois sur le game design et les graphismes. Et puis, il faut faire plaisir à des gens qui n'y connaissent rien au jeu vidéo ou flatter des célébrités qui apparaissent dans le jeu. Les produits originaux offrent plus de créativité, et personne ne vous emmerde avec des trucs comme 'Beetlejuice ressemble trop à Michael Keaton', 'Hulk Hogan a l'air chauve' ou 'André The Giant [un autre catcheur, NDLR] est trop gros'.

Comment avez-vous abordé *Cobra Triangle*, un titre original sur NES ?

C'est la première fois où j'ai créé quelque chose d'important dans un jeu, j'avais attendu ça avec impatience. Mon boulot, c'était d'imaginer plusieurs boss du jeu. J'étais en charge du serpent de mer et de la pieuvre, qui ont pas mal de similarités. J'ai aussi fait l'écran-titre quand on a rebaptisé le jeu : au début, c'était *Jetboat - Escape From The Bermuda Triangle*. Mais à part ça, et certains des petits bonshommes à sauver, c'est tout ce que j'ai fait sur ce jeu. Tim avait déjà produit la plupart des autres graphismes avant que je sois engagé.

Et pour les jeux de catch sous



» Joel Hochberg de Rare Coin-it et un Kevin Bayliss adolescent, à Miami en 1988.

licence WWF ?

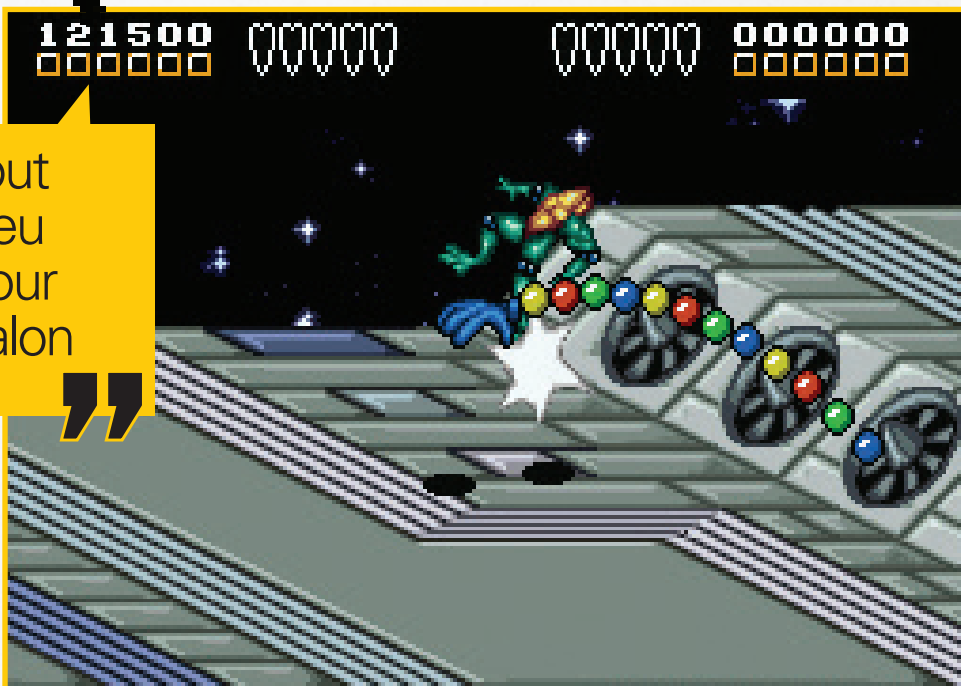
Joel Hochberg de Rare Coin-it – notre partenaire américain basé à Miami – est passé nous voir avec un tas de cassettes vidéo de la *Wrestlemania*. Après qu'on se soit amusés à les visionner en une soirée, il nous a dit qu'il allait peut-être produire un jeu WWF pour la NES, et j'ai sauté sur l'occasion. C'est le premier titre où j'ai eu les coudées franches, et je crois que je ne m'en suis pas trop mal sorti. C'est un jeu important, pour moi, car j'ai appris à travailler et à communiquer avec des compagnies américaines.

Comment avez-vous conçu les personnages de *Battletoads* ?

C'est la première fois où je me suis servi d'une 'bible artistique' au lieu de faire des graphismes au fur et à mesure des besoins. Rare voulait fournir des visuels aux sociétés qui allaient faire des produits dérivés *Battletoads* – des jouets, des jeux électroniques, des dessins animés. On était tellement pris par d'autres projets qu'on

“ Ce n'est pas du tout pareil de faire un jeu pour l'arcade et pour une console de salon ”

Kevin Bayliss



» [SNES] *Battletoads* a eu droit à des tas de suites sur des tas de supports.



TOP CINQ Petit panaché de grands jeux auxquels Kevin a participé...



COBRA TRIANGLE 1989

□ Ce jeu de hors-bords, bien que découpé en épisodes, forme un tout très cohérent. Les power-ups récupérés dans une course peuvent servir dans un combat contre un boss et les vies ramassées dans un niveau-bonus peuvent s'avérer cruciales pour terminer une course. Esthétiquement, les graphismes isométriques sont aussi jolis que fonctionnels.



BATTLETOADS 1991

□ L'hommage de Rare à *Double Dragon* est plein d'humour et ponctué d'intermèdes qui se jouent de l'ultraviolence cathartique de son modèle. Malgré des passages ardu, comme celui en selle d'un serpent hyperactif ou aux commandes d'un jet-ski sur une rivière de lave, *Battletoads* mérite amplement son statut de classique de la NES.



DONKEY KONG COUNTRY 1994

□ Avec des graphismes 3D précalculés révolutionnaires, les débuts de Donkey Kong sur support 16-bits tiennent toujours la route aujourd'hui. Le jeu proprement dit est toujours aussi grisant, en solo ou en coopératif, servi par des adversaires imaginatifs et des niveaux particulièrement bien conçus.



KILLER INSTINCT 1994

□ Si les graphismes de *Killer Instinct* exploitent les mêmes techniques que *DKC*, le jeu a été développé non pas pour une console 16-bits, mais pour un hardware arcade haut de gamme. Le résultat en met plein les yeux, mais le jeu est surtout connu pour ses combos de coups spéciaux ravageurs...



DIDDY KONG RACING 1997

□ Un mélange unique d'aventure narrative et de courses, où la collecte d'objets tient une place aussi importante que la place sur le podium, entre deux cinématiques ou courses de boss déliantes. Le jeu bénéficie aussi d'un bon potentiel de rejouabilité, grâce à des power-ups originaux.

voulait simplement leur refiler un guide visuel pour continuer à nous concentrer sur nos jeux.

Quelles sont les différences entre la version console de *Battletoads* et la borne d'arcade ?

Ce n'est pas du tout pareil de faire un jeu pour l'arcade et pour une console de salon. Il ne faut pas laisser retomber l'intérêt des joueurs et les pousser à remettre une pièce, afin que la borne soit rentable pour le gérant de la salle d'arcade. La courbe de difficulté s'accroît au fur et à mesure qu'on avance dans le jeu. Tout est question d'équilibre : il faut que le joueur pense pouvoir aller au niveau suivant, qu'il n'ait pas envie d'abandonner. Chris Sutherland, Gregg Mayles et moi-même avons dû repenser les niveaux du jeu et les actions des personnages pour la borne d'arcade *Battletoads*.

Et que pensez-vous des portages de jeux NES comme *Battletoads* sur la Game Boy ?

Honnêtement, j'étais inquiet de devoir travailler avec une palette si limitée. Tim a essayé de me rassurer en me disant que c'était plus facile de travailler en noir et blanc que sur NES, mais je n'étais pas convaincu. Pourtant, il avait raison, et avec l'affichage LCD, on n'a pas à s'inquiéter des couleurs ou de problèmes de chevauchement de sprites. Il faut juste garder à l'esprit que l'affichage n'est pas aussi clair que sur NES et qu'il faut souvent simplifier les graphismes d'arrière-plan pour que les sprites ressortent bien au premier plan.

Avez-vous des souvenirs à propos du fameux système d'arcade RAZZ de Chris Stamper ?

Je me souviens d'avoir créé des graphismes pour un jeu d'action isométrique, avec trois personnages jouables sur autant de bornes reliées, mises dos à dos. Je crois qu'on avait appelé ça *Knuckle Dusters*, ou un truc



du genre. Tim et Chris étaient des experts en jeux isométriques, alors j'étais certain que ce serait génial et j'étais impatient de voir ce mélange de *The Last Ninja* et de *Double Dragon* en salle d'arcade ! Mais ça ne s'est jamais fait. J'avais aussi conçu des graphismes pour un jeu de combat à un contre un à la *SFII*, avec les *Battletoads*, pour le RAZZ, mais lui aussi a été abandonné. Ces jeux auraient pris trop de temps à développer.

Quel regard portez-vous sur votre contribution à la série des *Battletoads* ?

On peut dire que les 'toads' sont mes créations, alors je tenais à ce qu'ils soient bien dessinés et animés. Tim le savait, et après le premier jeu, il m'a fait assez confiance pour me donner carte blanche sur les suivants. Il chapeautait le tout, bien sûr, mais j'avais toute liberté pour les graphismes de *Battletoads*. C'était l'époque où Rare s'agrandissait, et j'ai eu de plus en plus de responsabilités. Et quand je suis devenu directeur du département graphique, je peux vous dire que j'étais fier de travailler là !

En quoi consistait ce poste, exactement ?

En fait, ça n'a pas changé grand-chose dans ma façon de faire, cette promotion. À vrai dire, j'ai même hésité à l'accepter, parce que j'avais peur que ça interfère avec mon rôle créatif dans la société. On en a discuté longuement avec Tim et Chris, et il a été décidé qu'on me donnerait le titre de directeur, mais 'sans la moindre responsabilité d'aucune sorte', afin que je puisse continuer de travailler directement avec les graphistes et mettre les mains dans le cambouis. D'un côté, je faisais passer des entretiens d'embauche, je formais des employés, je supervisais les jeux et je participais aux réunions importantes, mais je pouvais aussi me concentrer sur un jeu en particulier. Et puis, ça me donnait une bonne excuse pour m'échapper des réunions trop ennuyeuses...





» Kevin aimerait rassembler ses personnages dans un jeu de baston à la *Smash Bros*.



RENARDS ET SANCTUAIRES

L'aventure japonaise de Kevin.



"J'ai adoré ce voyage, mais je dois avouer que j'avais un peu le mal du pays et que j'étais gêné par la barrière de la langue. Mais dès qu'on est arrivés là-bas, avec Lee Schuneman et Phil Tossell, on a été très bien accueillis. On a échangé des idées sur l'histoire et on nous a fait visiter le sanctuaire de Fushimi Inari pour nous sensibiliser aux mythes japonais sur les animaux. Au Japon, les renards sont vus comme des animaux héroïques, et ceux qui vivent près du temple sont considérés comme ses gardiens. Ça nous a vraiment ouvert les yeux sur la culture japonaise et on a compris pourquoi certains animaux sont choisis spécifiquement pour certains rôles, dans les jeux vidéo japonais. On a passé toute une semaine en réunion, à dessiner à tout va, à échanger avec le concepteur des personnages de *Star Fox*, Takaya Imamura. C'est comme ça qu'on a conçu toute l'histoire de *Star Fox Adventures*, qu'on a présentée à Shigeru Miyamoto qui a très gentiment mis sa petite touche personnelle."



» Kevin est particulièrement fier de la franchise *Battletoads*, sur laquelle il a dirigé le design des personnages.

► Comment avez-vous vécu la transition de la 2D aux sprites 3D précalculés ?

On n'y connaissait rien aux logiciels 3D, au début, alors avec Tim, on s'est assis devant une station Silicon Graphics et on a expérimenté... En persévérant, on a fini par produire des démos plutôt jolies et quand on a obtenu ce qu'on voulait, on a cherché comment réduire les graphismes à une maigre palette de 15 couleurs en basse résolution. Les sprites précalculés étaient un vrai plus, parce que si notre rendu 3D ne marchait pas ou s'il y avait un souci d'animation, on pouvait facilement le bidouiller dans le logiciel 3D ou le corriger sous Photoshop. C'est une technique très souple qui a facilité nos premiers pas dans le monde de la 3D.

C'était difficile de revisiter *Donkey Kong* ?

Étrangement, non. Tim m'a un jour appris qu'on allait ressusciter *Donkey Kong* pour notre projet 3D, et je me suis mis au travail tout de suite après que Nintendo nous ait envoyé des dessins noir et blanc du DK classique. Je voulais faire un personnage massif, mais compact, et les premiers essais étaient très trapus. James Ryman – un grand artiste – a lui aussi imaginé plusieurs concepts, mais finalement, Tim a choisi comme point de départ un de ceux que j'avais imaginés, parce que ses proportions collaient bien au jeu de plateforme qu'on allait développer.

D'où vous sont venues les idées pour les autres personnages de *Donkey Kong Country* ?

On travaillait pas très loin d'un zoo et on avait donc tout un tas d'animaux sauvages à

disposition ! On prenait nos appareils photo et on les étudiait sous toutes les coutures, pour trouver des idées. Alors bien sûr, les crocodiles du zoo n'avaient pas de couronnes ou d'armure, mais on voulait faire des personnages amusants et mémorables. Steve Mayles, Mark Stevenson, Ed Bryan et moi, nous avions une imagination débordante pour inventer des personnages typiquement 'Rare'. Et c'est toujours le cas, comme vous avez pu le voir dans *Yooka-Laylee*. On est d'ailleurs toujours installés près de ce zoo, alors on peut facilement aller les 'étudier', appareil photo dans une main et crème glacée dans l'autre.

Parlez-nous un peu de la borne d'arcade *Killer Instinct*...

C'était mon premier jeu entièrement en 3D et j'avais le contrôle total sur la création des personnages et leurs attaques. C'était quelque chose de très nouveau : on faisait un jeu de combat très axé 'combos', avec de la *motion capture* et des modèles 3D précalculés. C'était très amusant de concevoir les personnages, leurs attaques, leurs mouvements et même d'en doubler certains. J'adorerais refaire un jeu de combat, et heureusement, je travaille avec des gens qui sont dans le même état d'esprit, alors peut-être qu'un de ces jours, on fera un *Smash Bros*. à la sauce Playtonic !

Qu'est-ce que ça vous a fait, de passer d'un *Killer Instinct* en arcade à un *Diddy Kong Racing* sur N64 ?

J'étais ravi de travailler sur un autre genre de jeu que j'affectionne, d'autant plus sur un nouveau support. Après avoir vu *Mario 64*, j'ai



» L'impressionnante collection Rare de Kevin, avec une cartouche de démo de *Donkey Kong Country*.



eu très envie de faire quelque chose qui donne l'impression de s'immerger dans un petit monde au cœur de la console. La 3D, c'était encore nouveau, et après avoir bossé sur un jeu plutôt violent, c'était chouette de passer à quelque chose de plus léger, de moins menaçant !

Quelle est l'origine de tous les changements subis par *Star Fox Adventures* ?

Au départ, le jeu mettait en scène une sorte de tigre et, je crois, un petit dinosaure qui le suivait partout. Quand on a vu *Ocarina Of Time*, ça nous a donné envie de faire une grande aventure 3D où notre personnage voyagerait dans un monde rempli de monstres préhistoriques. Et puis, on est passé du tigre à un loup, qui a capté l'attention de Nintendo. On nous a proposé d'en faire un jeu d'aventure *Star Fox*. Le jeu était superbe, même sur N64, mais la machine était en fin de vie, donc Nintendo a préféré, très logiquement, sortir le jeu sur Gamecube.

Votre dernier projet chez Rare, c'était *Perfect Dark Zero*, en tant que *Lead Character Artist*...

Rare était plus réputé pour ses graphismes 'dessin animé' que pour l'ultra-réalisme, donc on m'a demandé de superviser le jeu, d'y intégrer des visuels 'à la Rare' et de lui donner un look coloré. Je n'ai jamais été très fan des jeux de tir à la première personne, mais j'ai fait tout mon possible pour donner de la personnalité au jeu. À cette époque, je commençais à avoir envie de changement, de mettre le jeu vidéo entre parenthèses – après tout, j'étais dans le métier et dans la même boîte depuis plus de 18 ans. Quand Microsoft a racheté Rare et que pas mal de choses ont changé, je me suis dit que c'était

le moment idéal pour partir. J'ai supervisé le projet jusqu'à ce que la majorité des graphismes soient terminés. J'étais un peu triste de m'en aller, mais aussi reconnaissant pour la chance qu'on m'a donnée et ravi des années que j'y ai passé.

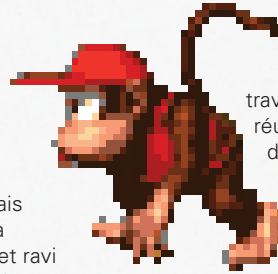
Qu'est-ce qui vous a convaincu de revenir aux jeux vidéo, comme consultant artistique sur *Killer Instinct : Saison 2* ?

J'avais vu le buzz autour de *Killer Instinct* sur Internet, et j'ai contacté Ken Lobb pour le féliciter. On a commencé à parler d'idées et de concepts pour de nouveaux personnages. À cette époque, je travaillais déjà sur des croquis préparatoires pour un autre jeu vidéo, histoire de revenir dans le milieu en douceur. J'ai partagé mon temps entre les deux projets.

Puis vous êtes entré chez Playtonic Games...

Gavin Price m'avait recontacté à l'époque où je travaillais sur *Killer Instinct*. Il voulait 'rassembler l'équipe'. J'avais envie de les retrouver, mais je devais d'abord me refamiliariser avec les outils. Après être passé chez Rare pour une interview pour les vidéos *Rare Replay*, je suis passé les voir. En les retrouvant, eux et leur sens de l'humour, après toutes ces années, j'ai su que c'était ce que je devais faire, donc j'ai commencé à produire des croquis pour *Yooka-Laylee*. Une super expérience !

Aimeriez-vous retravailler sur des franchises Rare, si vous en aviez la possibilité ?



Tout le monde, chez Playtonic, a longtemps travaillé ensemble chez Rare, et de nouveau réunis, on a tous les ingrédients pour créer des univers fabuleux. Pour le moment, nous développons nos propres franchises, mais tout peut arriver, dans ce milieu.

Shovel Knight fait une apparition dans *Yooka-Laylee*, et je parie qu'on fera encore d'autres trucs dans ce genre.

On adore tous ces personnages qu'on a créés par le passé, alors bien sûr, on les imagine dans d'autres jeux. Un jeu de cuisine végétarienne avec Fulgore ? Un simulateur de chasse avec Riptor ? Des courses de bobsleigh avec Banjo ? On adorerait voir ça un jour !

Aimez-vous toujours autant les jeux vidéo ?

Ceux d'aujourd'hui sont sublimes, mais je trouve que ceux d'avant, avec leurs graphismes plus sommaires, ont quelque chose de spécial. C'était notre imagination qui comblait les trous. Les choses ont tellement évolué que la magie n'est plus tout à fait la même, quand je joue, mais elle a été remplacée par une autre forme de magie, venue de la puissance des technologies actuelles. J'espère juste que dans 20 ans, quand on jouera à des jeux encore plus extraordinaires graphiquement, on aura la même nostalgie des jeux actuels que celle que nous ressentons aujourd'hui pour les jeux d'antan. ★



» [N64] Kevin n'était pas dans l'équipe de développement de *Banjo-Kazooie*, mais il a fourni quelques croquis préparatoires.



» [PC] *Yooka-Laylee* est un successeur spirituel de *Banjo-Kazooie*.





LE PUR MOMENT...

Castlevania : Bloodlines

» PLATEFORME : MEGA DRIVE » DÉVELOPPEUR : KONAMI » SORTIE : 1994

Il y a toujours eu des boss impressionnants, dans les *Castlevania*, et *Bloodlines* ne déroge pas à la règle. Mais ce duel-ci, au sommet d'une vieille tour, est plus épineux que la moyenne, vu qu'on doit tout autant affronter les éléments que notre adversaire démoniaque.

Quand vous arrivez tout en haut de la tour, votre ennemi ailé vous frôle, sans oublier de vous fouetter avec sa longue queue. La tour tourne sur elle-même et les nuages viennent participer à la fête, histoire d'ajouter à l'ambiance. Cette satanée queue n'en finit pas de vous embêter, tandis que des projectiles peuvent vous faire tomber de votre perchoir précaire, si vous ne sautez pas au bon moment pour les éviter. Autant dire que le cœur bat fort pendant ce combat aussi intense que périlleux ! *

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Miroir, mon beau miroir

S'il est graphiquement moins spectaculaire que *Super Castlevania*, *Bloodlines* se pare tout de même de jolis effets visuels, comme ces reflets dans les eaux sombres du deuxième niveau. Simple, mais diablement efficace.



Casser des cailloux

Ce golem de pierre est terrifiant, quand on le découvre devant les portes du troisième niveau. Mais ne vous laissez pas impressionner (enfin, un peu quand même) et n'arrêtez pas de frapper pour casser son corps de pierre et atteindre son œil vulnérable.



La tour penchée

Dans le troisième niveau, on visite la Tour de Pise, qui s'avère ici particulièrement instable. Ça doit méchamment filer la gerbe... Faites attention où vous mettez les pieds, et évitez de sauter au mauvais moment.



Mort humide

Le deuxième niveau est bourré de pièges aquatiques et le moindre saut malvenu peut vous tuer prématurément. Et même sur le plancher des vaches, le danger guette, avec ce satané sorcier qui invoque des eaux qui inondent progressivement l'écran. Zigouillez-le vite pour ne pas finir noyé.



P'TITE BIO

La première exclusivité *Castlevania* sur une console Sega avait une sacrée pression sur les épaules, en arrivant après le sublime *Super Castlevania IV* de la SNES. Si les graphismes pèchent un peu par moment, Konami a déployé toutes sortes de combines visuelles pour compenser. Et si le jeu aligne moins de niveaux que son équivalent SNES, il propose deux personnages jouables très différents : John Morris avec son fouet d'un côté, et de l'autre, Eric Lecarde, dont la lance peut ouvrir des chemins alternatifs dans certains niveaux.

MASTER OF ORION

Si vous avez toujours rêvé de conquérir les étoiles, vous avez sans doute déjà joué à *Master Of Orion*, un des titres de stratégie les plus influents de l'histoire du jeu vidéo. Retournons dans cette galaxie pas si lointaine pour en recoloniser les étoiles, en compagnie de Jeff Dee...



MASTER OF ORION EN BREF

■ *Master Of Orion* est un jeu de stratégie 4X où le joueur prend en main le destin d'une des dix races de la galaxie dans une lutte pour la domination de cette dernière. Il doit explorer et coloniser des planètes, développer de nouvelles technologies et gérer ses ressources pour asseoir son contrôle, à la fois diplomatiquement et militairement.

Rares sont les jeux qui peuvent se targuer d'avoir donné leur nom à un genre ou un sous-genre. *Doom* n'était pas désigné comme un FPS – d'ailleurs, les *first-person shooters* qui l'ont suivi ont longtemps été présentés comme des 'Doom-like'. De même, personne n'a décrit *Herzog Zwei* comme un jeu de stratégie temps réel (et encore moins un RTS), à son époque. Mais c'est différent pour le sous-genre des jeux de stratégie en tour par tour connu sous le terme de 4X. On sait exactement d'où vient le nom de la création de *Master Of Orion*.

Master Of Orion est né chez Simtex Software, une petite société fondée par Steve Barcia et Ken Burd vers la fin des années 80. Avec Maria Barcia et Mathew Kyle, ils développent un prototype de jeu du nom de *Star Lords*, pour le présenter à différents éditeurs. *Star Lords* est déjà un pendant spatial très

décent des jeux de stratégie à la *Civilization* : les joueurs peuvent choisir parmi plusieurs races, dont les Avians (proches des oiseaux, comme leur nom l'indique), les très intelligents Mentats et les laborieux Klackons, qui tous veulent conquérir la galaxie en colonisant des planètes, en récupérant des ressources et en interagissant avec les autres races de manière commerciale, diplomatique... ou guerrière.

Le jeu est donc bien avancé quand les éditeurs le découvrent en 1993. La petite équipe de



» [PC] On passe le plus clair de son temps à planifier des actions sur la carte spatiale, dans *Master Of Orion*.

développeurs a su concevoir un jeu convaincant, doté d'une interface plutôt intuitive pour gérer ses ressources, son développement, la construction des vaisseaux, etc. *Star Lords* manque cependant de finition, en grande partie à cause de la taille modeste de son équipe de créateurs. Steve et Maria Barcia ont contribué aux graphismes, et Mathew Kyle a composé la musique avec Maria.

"J'avais auparavant travaillé chez Origin Systems sur les *Ultima*, et c'est là que j'ai rencontré Jeff Johannigman", nous raconte Jeff Dee, graphiste. "On était tous deux partis d'Origin, et il était devenu producteur chez Microprose, et c'est là qu'il a vu le prototype de *Simtex*. Microprose avait aimé le jeu, mais ils voulaient refaire toute la partie graphique, et c'est là qu'il a pensé à moi. J'ai reçu un exemplaire du prototype de *Star Lords*, et j'ai été conquis – en résumé, c'était déjà le jeu qui allait être publié. Microprose ne voulait

rien changer aux mécaniques de jeu, ils souhaitaient juste un ravalement de façade."

Étonnamment, si l'éditeur explique vouloir changer les graphismes du jeu, il ne donne pas d'indications précises sur ces modifications. "Si je me souviens bien, Microprose m'a juste demandé que 'ça soit plus joli'", nous raconte Jeff. "Je travaillais directement avec Jeff Johannigman et je n'ai jamais été en contact avec un directeur artistique de Microprose, alors je suppose qu'ils me faisaient confiance."

Cependant, la liberté artistique de Jeff Dee est restreinte par une grosse contrainte : le délai imparti. "On voudrait toujours avoir plus de temps", regrette Jeff. "On peut toujours faire plus et mieux quand on n'a pas un planning serré, mais pour *Master Of Orion*, le jeu était déjà fait. Je devais juste corriger son aspect. Vite et pour pas cher. Je ne me souviens pas exactement

“On peut toujours faire plus et mieux quand on n'a pas un planning serré”

Jeff Dee



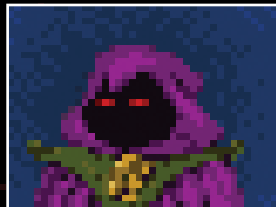
LUTTE DE POUVOIRS

Les protagonistes de la guerre galactique.



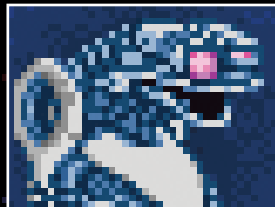
HUMAINS

□ Le meilleur choix pour les joueurs en quête de domination politique. Leurs talents diplomatiques sont inégalés et ils bénéficient d'un bonus de 25 % en contre-espionnage.



DARLOKS

□ Ces saboteurs sont les rois de l'espionnage, qui peuvent compter sur un rabais de 50 % sur les espions, mais aussi un bonus de sécurité pour repérer ceux de leurs ennemis.



MEKLARS

□ Les maîtres de l'industrie de *Master Of Orion*, capables de contrôler deux usines-bonus par unité de population. Leurs usines sont aussi gratuitement upgradées avec des contrôles robotisés.



MRRSHANS

□ Une race de prédateurs, comme le prouvent leurs talents en combat spatial. Les vaisseaux Mrrshans sont généralement les premiers à agir, avec en plus un bonus d'attaque.



ALKARIS

□ Les Alkaris sont les meilleurs pilotes de la galaxie – normal, pour des oiseaux. Leurs vaisseaux ont un bonus en défense et en initiative.



KLACKONS

□ Ces espèces de fourmis sont très ordonnées et très productives – deux fois plus que les autres races. Leurs colonies sont donc très rapidement rentables.



SAKKRAS

□ Une race reptilienne très fertile, qui se reproduit deux fois plus vite que la plupart des races. Ils ont donc l'avantage du nombre, mais doivent multiplier les colonies.



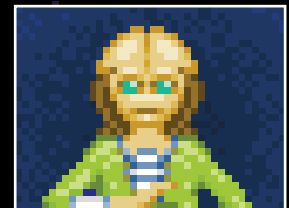
BULRATHIS

□ Les Bulrathis sont de grosses brutes. Ils bénéficient d'un bonus en combat au sol, ce qui leur donne un avantage pour envahir des planètes et en déloger leurs ennemis...



SILICOÏDES

□ S'ils sont lents à se reproduire, les Silicoïdes ont une constitution très robuste qui leur permet de vivre sur des planètes inhospitalières, des plus toxiques aux plus brûlantes.



PSILONS

□ Les Psilons sont si intelligents qu'ils ont un gros bonus de recherche et un arbre de développement moins limité que celui des autres races.



» [PC] La conception de nouveaux vaisseaux est importante pour le développement de votre empire galactique.

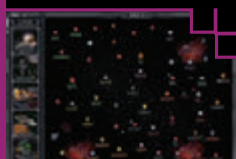


» [PC] Vous pourrez trouver des technologies inconnues dans les ruines de certaines planètes.



INFOS

- » **ÉDITEUR** : Microprose
- » **DÉVELOPPEUR** : Simtex Software
- » **SORTIE** : 1993
- » **PLATEFORME** : PC/Mac



DU MÊME DEV'

- MASTER OF MAGIC**
PLATEFORME : PC
ANNÉE : 1994
- 1830 : RAILROADS & ROBBER BARONS**
PLATEFORME : PC
ANNÉE : 1995
- MASTER OF ORION II : BATTLE AT ANTARES**
(CI-DESSUS)
PLATEFORME : PC/Mac
ANNÉE : 1996

► combien de temps j'ai eu, mais on s'y est mis à plusieurs et on a carburé. J'ai travaillé avec un excellent ami à moi, Bill Willingham, qui est aujourd'hui célèbre pour ses comics *Fables*. On se connaissait depuis l'époque où on faisait des trucs *Donjons et Dragon* pour TSR. J'ai fait appel à lui pour les premiers croquis des extraterrestres. Il y avait aussi George Purdy, avec qui j'avais déjà travaillé avant, mais je ne sais plus où. Il a fait une grosse partie des animations à partir des dessins de Bill. Lui et moi, on a fait les variations des personnages, selon les métiers – l'espion, le chercheur, etc. Je crois qu'en tout, on a dû avoir à peu près trois mois pour tout faire. En tout cas, c'était court !

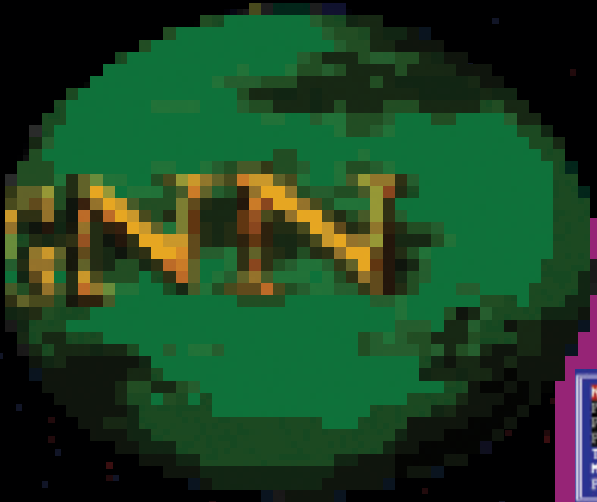
Un des plus gros changements du jeu concerne les races, intéressantes en termes de gameplay, mais qui manquaient de personnalité visuelle. Si les Klackons et les Meklars étaient suffisamment reconnaissables et ne nécessitaient que de nouveaux graphismes, la plupart des autres races se basaient sur des animaux. "C'est un cliché de la science-fiction, et je comprends qu'on l'exploite, parce que les animaux symbolisent certains traits de caractère", explique Jeff. "Par exemple, si vous jouez une race féline, vous savez instinctivement à quoi vous attendre. En même temps, je trouvais qu'un jeu de science-fiction aussi 'hard science' méritait autre chose, quelque chose de plus extraterrestre. Je me suis pas mal inspiré des Kzintis des romans de *L'anneau-Monde* de Larry Niven. Ce sont des chats extraterrestres, mais ils ont des particularités qui montrent que ce sont bien des créatures d'un autre monde, pas des chats terrestres qui auraient évolué. Ça se voit dans les détails : les yeux et les oreilles bizarres, le nombre de doigts, leurs articulations, ce genre de choses... Ce sont de petites touches qui font qu'on sait que

c'est extraterrestre."

Les noms de certaines races en présence sont aussi changés pour les mêmes raisons : les Avians deviennent les Alkarsis, les Felines sont rebaptisés Mrrshans, et ainsi de suite.

Les races animales ne sont pas les seules à être revisitées : par exemple, les Mentats deviennent les Psilons. "Pour des races comme les Psilons, on s'est à l'évidence inspirés des aliens 'Gris', mais là encore, je voulais transcender les stéréotypes", se souvient Jeff. "Les Psilons sont clairement basés sur les Gris, mais ils ont des bras en plus et une gemme sur le front, entre autres petites touches. Pour les Silicoïdes... En fait, j'habite à Austin, au Texas, une zone très intéressante, géologiquement. En vous promenant, vous pouvez facilement tomber sur des géodes – vous savez, ces petits rochers avec des formations cristallines, à l'intérieur. J'ai pensé que ce serait cool de faire des créatures-géodes avec un épiderme de roche, mais avec des cristaux à l'intérieur. On peut imaginer que ce sont ces cristaux qui leur donnent vie. Pour les vaisseaux, le joueur pouvait choisir parmi huit couleurs au début de la partie – et la couleur déterminait le type de vaisseaux qu'il allait avoir. Je voulais que certains vaisseaux soient de





tailles différentes et d'aspect très stylisé, plutôt que de ne se distinguer que par la couleur, comme s'ils faisaient partie de la même flotte. On a donc créé des vaisseaux sphériques, d'autres plus anguleux, des soucoupes à la *Star Trek*, ainsi de suite."

Les restrictions techniques ont également limité les possibilités, comme l'explique Jeff : "Ça manquait d'animations. Le jeu était pratiquement terminé, et je n'étais pas en position de réclamer de nouvelles fonctionnalités. Pas même une simple rotation : les vaisseaux sont toujours tournés dans le même sens, dans *Master Of Orion*. C'aurait pourtant été facile à faire, afin qu'ils pointent dans la direction où ils vont, mais même ça, on n'a pas pu l'avoir."

Aussi, la conversion des dessins sous une forme numérique exploitable peut s'avérer compliquée : "Il y avait des scanners, déjà, à l'époque, mais je n'y avais pas facilement accès", se souvient Jeff. "Les dessins de Bill Willingham, je les faxais vers mon PC par la ligne téléphonique pour les reprendre sous *Deluxe Paint*. C'était comme ça que je scannais des trucs à l'époque. Les choses ont bien changé !"

Pour accompagner toutes ces modifications visuelles, Microprose fait appel à David Govett pour composer de nouvelles musiques et décide de changer le titre de *Star Lords*, qui devient donc *Master Of Orion* – d'après le nom de la planète la plus précieuse du jeu (et par la même occasion, la mieux gardée).

Quant au terme 4X, il vient d'un journaliste de *Computer Gaming World*, Alan Emrich, qui signe une preview du jeu très enthousiaste ▶

4NTÉCEXXEURS

Le terme '4X' est né avec *Master Of Orion*, mais ces quatre jeux l'ont précédé dans le genre avant qu'il ne soit baptisé...

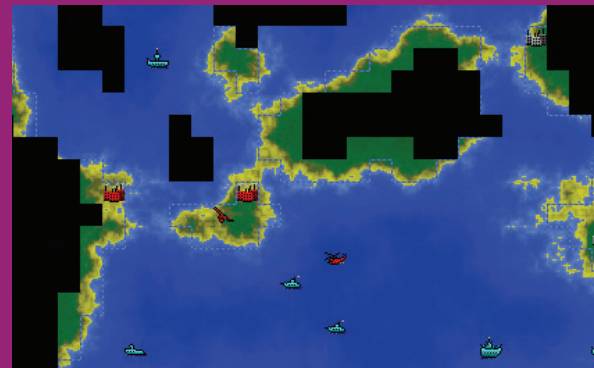


◀ REACH FOR THE STARS 1983

Un jeu signé Roger Keating et Ian Trout du studio australien SSG, considéré comme le tout premier 4X. Comme *Master Of Orion*, *Reach For The Stars* se déroule dans l'espace et reprend les mêmes thèmes, mais sans extraterrestres exotiques.

STRATEGIC CONQUEST 1984

Dans *Strategic Conquest*, on prend ses tanks, ses avions et ses navires pour conquérir le monde. Ce jeu de stratégie basé sur le wargame *Empire* a été mis à jour plusieurs fois sur ordinateurs Apple, entre sa sortie en 1984 et sa dernière version signée Delta Tao en 1998.



◀ SPACEWARD HO! 1990

Souvent remis à jour depuis son lancement en 1990, *Spaceward Ho!* était un concurrent de *Master Of Orion*, auquel on le comparait souvent, très logiquement. Son mode multijoueur l'a rendu populaire, tout comme ses planètes affublées de chapeaux. Le jeu est aujourd'hui disponible sur supports mobiles.

CIVILIZATION 1991

La saga immensément populaire de Sid Meier est sans doute le 4X le plus connu aujourd'hui. À l'époque, Jeff Johannigman présentait d'ailleurs *Master Of Orion* à la presse comme un "Civilization dans l'espace", histoire que tout le monde comprenne tout de suite à quoi s'attendre.



UNE ÉTOILE EST (RE)NÉE

Wargaming a travaillé avec les créateurs du jeu original pour ressusciter ce pionnier de la stratégie.

Les fans d'un jeu font tout ce qu'ils peuvent pour que leur choucou ne tombe pas dans l'oubli, et quand lesdits fans sont eux-mêmes dans le métier, ça aide ! C'est ainsi que *Master Of Orion* s'est retrouvé chez Wargaming, dont le président, Victor Kislyi, est un immense fan du jeu. Il explique même que c'est ce qui l'a poussé à se lancer dans le jeu vidéo. Sa société a racheté les droits du jeu quand Atari a fait faillite en 2013 et a lancé *Master Of Orion : Conquer The Stars* en *early access* dès 2015 – le jeu est passé en *release* l'année suivante.

Ce nouveau *Master of Orion* est plus un reboot qu'une suite : "On est nous-mêmes plutôt rétro," nous confie Chris Keeling, directeur de la planification produit chez Wargaming. "On a changé beaucoup de choses, comme l'interface, la musique, le doublage, etc., mais si on était arrivés avec 10 autres races, ce n'aurait plus été *Master Of Orion*." La passion de Chris pour les premiers volets est évidente, surtout quand il évoque sa race du jeu préférée : "À l'époque, je jouais les Psilons, parce que leurs aptitudes étaient au-dessus du lot et tout le monde le savait. C'était plus facile, de dominer le jeu avec eux. Dans la nouvelle version, je joue beaucoup avec les Sakkras parce qu'ils s'étendent



rapidement, mais j'avoue que ce sont les Darloks, mes préférés."

Le jeu a été développé en Argentine par NGD Studios, avec l'aide de membres de l'équipe d'origine, qui ont fait office de consultants. "Alan Emrich et Tom Hughes, qui ont écrit le guide stratégique du premier *Master of Orion*, nous ont bien aidés pour le design du jeu, notamment avec des tableaux hyperdétaillés des algorithmes qui ont servi à l'époque", nous dit Chris. Jeff Dee était aussi de la partie, comme consultant, pour préserver l'esprit de

l'esthétique du jeu d'origine :

"Au début, on avait prévu de faire des personnages différents pour l'espion, le scientifique, etc.", nous révèle Chris. "Chaque spécialiste était basé sur un oiseau terrestre différent. Mais on a tout jeté quand Jeff nous a dit qu'il ne fallait pas faire ça."

Les développeurs se sont surtout appuyés sur les deux premiers volets pour leur reboot, avec les 10 races d'origine et une grande partie des mécaniques de jeu de *Master Of Orion II : Battle At Antares*. Mais même le troisième titre, moins bien

accueilli, n'a pas été oublié :

"Dans *Master Of Orion III*, les batailles en temps réel et les couloirs spatiaux étaient mal réglés, mais on a repris le principe d'une manière qui, je crois, fonctionne mieux, dans notre version."

L'objectif principal était de rendre *Master Of Orion* (et même le genre 4X dans son ensemble) plus accessible au public d'aujourd'hui – d'où les doublages originaux où l'on retrouve des acteurs célèbres de la SF comme Mark Hamill, Michael Dorn, Alan Tudyk et Robert Englund. "On a gardé toute la profondeur de jeu avec les technologies et compagnie, mais on voulait une interface plus facile à comprendre", nous dit Chris. "On voulait surtout retrouver cette envie du 'Allez, encore un dernier tour de jeu', le plaisir de savourer autant les petites victoires que les grandes, qu'elles soient militaires ou diplomatiques."



Le marché du jeu vidéo a toujours été difficile à prédire

Jeff Dee

► où il parle de '4X' pour décrire les objectifs principaux du jeu : l'eXploration, l'eXploitation de ressources, l'eXpansion et l'eXtermination. En coulisse, il suggère aussi quelques améliorations, comme de prévenir les joueurs quand la production a atteint ses limites – une des rares différences de gameplay entre *Star Lords* et *Master Of Orion*.

Le jeu est un succès, tant sur PC que sur Mac, même si beaucoup déplorent l'absence de multijoueur. C'est une vraie surprise, pour Jeff, qui ne s'y attendait pas : "Honnêtement, je ne l'ai pas vu venir", nous avoue-t-il. "Le marché du jeu vidéo a toujours été difficile à prédire, surtout pour les types comme moi qui ne font pas de marketing !"

Le succès de *Master Of Orion* a logiquement donné lieu à une suite, dans laquelle Simtex inclut le tant attendu multijoueur. *Master Of Orion II : Battle At Antares* est plus complexe, mais tout aussi réussi et reste aujourd'hui encore vu comme une référence du 4X spatial. Suite à des fusions et autres acquisitions, Microprose et Simtex n'existent plus en 2003, quand sort *Master Of Orion III*, édité par Infogrames et développé par Quicksilver Software.

Ce troisième volet est moins bien accueilli par la presse et le public, et la franchise est mise à l'écart pendant plus de dix années.

Malgré la grande popularité du jeu, Jeff n'a jamais vraiment eu de contacts avec les fans de *Master of Orion*, jusqu'à récemment. "Quand je travaillais dans le milieu, il n'y avait pas de grosses conventions de jeu vidéo à Austin. Puis je suis retourné travailler sur les jeux traditionnels, et je fréquentais surtout des conventions de jeux de rôle et de jeux de société. Mais j'ai eu l'occasion de rencontrer des fans de *Master Of Orion* quand Wargaming m'a invité au PAX de Seattle. Dans toute cette foule, il y a quand même deux-trois personnes qui m'ont reconnu, grâce à mon badge ou allez savoir comment, et ils m'ont ouvert leur cœur pour me dire combien ils adoraient le jeu. C'était très sympa."

Si l'expérience de Jeff avec les fans du jeu s'avère très limitée, l'impact de *Master Of Orion* ne peut être sous-estimé. Si ce n'est pas le premier 4X, il reste un des grands piliers du genre. L'actuel propriétaire de la franchise, Wargaming, l'a racheté parce que son président est un immense fan du premier jeu – et il est loin d'être le seul, puisqu'outre le très bon remake sorti en 2016 sur PC, Mac et Linux, des projets comme *FreeOrion* et des sites comme *The Orion Sector* prouvent à quel point l'engouement est toujours aussi grand pour *Master of Orion*. Sa longévité est le meilleur témoin de son immense influence. *



» [PC] Chaque race est sensible à certains traits de caractère. Les Bulrathis, sans surprise, sont adeptes d'une certaine agressivité...



» [PC] Quand vous colonisez une planète, libre à vous d'en faire ce que vous voulez. Tant qu'elle vous appartient, bien sûr.



» [PC] Si l'écran de gestion de la flotte n'est pas terriblement excitant, c'est un passage obligé pour vos rêves d'expansion.



Shadowfax

À DADA SUR MON BLANC DESTRIER

RÉTROVIRUS



» VIC-20 » 1982 » POSTERN LTD

Qu'est-ce qu'on était imaginatifs, quand même ! Il suffisait de quelques pixels blancs face à d'autres pixels, noirs cette fois, sur un fond vert qui fait mal aux yeux, pour soudain se prendre pour Gandalf chevauchant majestueusement Gripoil, chargeant des Nazgûls, avec un courage plus héroïque que celui de ce garçon de la classe qui ose demander du rab' à la cantine.

Il galope, déchaînant la foudre sur des vagues incessantes de cavaliers noirs, le cœur battant à tout rompre au rythme des sabots martelant la Terre du Milieu, le vent dans ses longs cheveux de Magicien. Pour tout jeune joueur qui a grandi bercé par les romans épiques de Tolkien, tout cela semble tellement vrai. Viscéralement. Même sans licence

officielle. On n'en avait pas besoin pour rêver.

Shadowfax est un des quatre seuls jeux VIC-20 de Mike Singleton, qui deviendra célèbre pour sa série des *Lords Of Midnight*, l'hypnotique *Snake Pit* et le follement ambitieux *3-Deep Space*, vendu avec ses propres lunettes 3D. *Shadowfax* est certes plus modeste, mais il a lui aussi quelque chose de spécial, grâce notamment à ses magnifiques animations de galop. Le jeu est simple, mais vite difficile, avec ses tirs demandant une précision à s'en arracher les cheveux (il ne suffit pas de toucher, il faut tirer en étant exactement sur la même ligne que la cible) et ses ennemis de plus en plus nombreux et rapides. Il ne faut finalement pas grand-chose pour vivre des aventures épiques. ★



LE MAKING OF DE **STAR PAWS**

Les origines de *Star Paws* ont longtemps été nimbées de mystère, mais nous avons enquêté auprès des programmeurs John Darnell et Ste Cork pour vous les dévoiler...

“Je me suis habitué à entendre dire que Matthew Smith avait inventé un jeu et que je m’en étais inspiré pour en faire *Star Paws*, mais la vérité est très différente.” Après des études en programmation, un peu choisies par hasard, John Darnell est engagé par Software Projects au début des années 80.

“Je n’avais jamais joué à un jeu sur microordinateur, et

j’avais encore moins la moindre idée de comment on les faisait !”, nous dit-il. “Mais ils m’ont installé à un bureau et m’ont dit d’en créer un. Alors j’ai imaginé un petit jeu de plateforme avec un somnambule que le joueur doit ramener dans son lit. Je l’ai baptisé *Sleepwalker*.” Software Projects en laisse les droits à John, qui essaiera plus tard de le vendre à Mirrorsoft. Mais le projet est resté dans les tiroirs pendant des années...

Après avoir travaillé sur le portage C64 de *Dragon’s Lair*, John réfléchit à un nouveau projet. “Je regardais souvent des dessins animés avec ma fille, chez moi. Notamment *Roadrunner* [Bip – bip et Vil Coyote, NDLR]. J’ai proposé l’idée d’un jeu *Roadrunner* à Alan Maton, et il m’a dit de me lancer pendant qu’il essayait de récupérer la licence. Matthew Smith n’était pas là, il ‘travaillait’ encore sur *Miner Willy Meets The Taxman*, *Megatree*... ou allez





» [C64] Le Griffon de l'espace tréballe parfois un trampoline pour vous renvoyer le tir.

savoir quoi. Alors avec l'aide de deux graphistes, Martin McDonald et Nicole Baikaloff, j'ai commencé à développer un jeu basé sur le dessin animé."

Software Projects installe Matthew dans le bureau à côté de celui de John, dans l'espoir de le motiver. "Il y avait au moins un niveau déjà jouable, dans notre jeu *Roadrunner*, quand on a proposé, demandé ou ordonné à Matthew de faire le portage Spectrum", raconte John. "Il s'est mis devant son clavier et en un très court laps de temps, il avait fait un superbe écran 'That's All Folks' des *Looney Tunes*. C'était un vrai génie. Les graphistes et moi-même avons conçu de notre côté une scène dans le désert en scrolling, et Matthew avait dans son coin produit une autre séquence, avec Bip-bip dans un canyon. En fait, c'était comme deux jeux indépendants développés simultanément. Mais à ma connaissance, la version



STAR PAWS EN BREF

Les dessins animés que John Darnell regardait avec sa fille lui donnent l'idée de faire un jeu *Roadrunner*, mais quand Software Projects découvre que la licence est déjà prise, le jeu est modifié avec un nouveau scénario et de nouveaux graphismes pour devenir *Star Paws*, où le Capitaine Rover Pawstrong chasse les Griffons Savoureux de l'Espace.

"L'humour zinzin vient des dessins animés *Tom & Jerry* et *Bip-Bip* et des films de Laurel & Hardy et de Buster Keaton"

John Darnell

de Matthew n'est jamais allée plus loin."

Puis le couperet tombe : "Alan a découvert qu'US Gold avait déjà sécurisé la licence et travaillait sur un jeu *Roadrunner* officiel, un portage du jeu d'arcade Atari. On avait donc une scène en scrolling horizontal fonctionnelle et une autre avec un canon laser. J'ai proposé qu'au lieu de tout jeter, on pourrait modifier les graphismes et trouver une histoire. On a mis une combinaison spatiale à Vil Coyote et il est devenu le Capitaine Rover Pawstrong. Et Bip-bip est devenu Tasty Space Griffin ('Griffon Savoureux de l'Espace'). On a transformé l'environnement désertique en décor spatial, et notre jeu *Roadrunner* est devenu *Star Paws*. Matthew n'a strictement rien à voir avec ça – et puis, il était rarement dans le coin, de toute façon."

"Un jour, on m'a montré l'insert de la cassette d'*Attack Of The Mutant Zombie Flesh Eating Chickens From Mars*," nous raconte John. "On m'a raconté qu'on l'avait produit pour motiver un peu plus Matthew à faire un jeu. Il y avait un chien, Zappo, et des poulets de l'espace. Je

ne sais pas d'où vient le titre ni si Matthew était impliqué, mais c'était totalement dans son style d'humour. Ceci étant, je ne crois pas que la moindre ligne de code ait été écrite. Zappo ressemblait beaucoup à mon Capitaine Rover Pawstrong. La vérité n'est peut-être pas aussi romanesque que le dit la légende, mais c'est comme ça que ça s'est passé."

Dans *Star Paws*, des pirates élèvent des Griffons Savoureux de l'Espace (si bons qu'ils sont même la monnaie galactique) sur une lune

» [ZX Spectrum]
Ce n'est pas une coïncidence, si Rover ressemble à Vil Coyote. Du tout.



PORTAGES GRIFFONNÉS



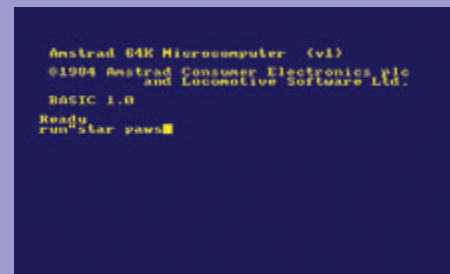
COMMODORE 64

La version originale – et la plus réussie, avec son superbe scrolling parallaxe et la musique *in-game* de Rob Hubbard. Des petits glitches graphiques et le bug de la 'caisse qui glisse' ne ternissent que peu ses qualités.



ZX SPECTRUM

Ste Cork a fait du beau travail sur ce portage Spectrum, avec un bon scrolling et des graphismes de belle taille. Les musiques, reprises par Tim Follin, sont aussi au programme sur Spectrum 128, mais pas sur le modèle 48k.



AMSTRAD CPC

Cette version a été annoncée, mais n'est jamais sortie. Elle aurait dû être programmée par Ste Cork, sans doute à partir du code Spectrum Z80, mais il est parti de Software Creations après avoir sans succès tenté de convertir son *Psycho Pigs* UXB du Spectrum à l'Amstrad.

RAVALEMENTS DE FAÇADE



PUYO PUYO > KIRBY'S AVALANCHE

SNES

□ Avant que *Puyo Puyo* ne se fasse un nom, ce jeu a été relooké deux fois pour l'export : sur Mega Drive comme *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*, et sur SNES en tant que *Kirby's Avalanche/Ghost Trap*. On vous en parle dans notre numéro 12, d'ailleurs.



ELEVATOR ACTION EX > DEXTER'S LABORATORY : ROBOT RAMPAGE

GAME BOY COLOR

□ Une version remise au goût du jour d'*Elevator Action* est sortie au Japon et en Europe, mais le jeu a été aussi maquillé en *Dexter's Laboratory : Robot Rampage*, où le petit génie des dessins animés doit retrouver des codes pour désactiver des robots devenus fous.



MAGICAL HAT FLYING TURBO ADVENTURE > DECAP ATTACK

MEGA DRIVE

□ Le développeur Vic Tokai n'a pas pu avoir les droits internationaux sur les dessins animés *Magical Hat*, et a donc transformé son jeu qui est devenu *Decap Attack*. L'ambiance est plus sombre, avec une momie qui jette des crânes sur ses ennemis.

► **lointaine.** Un téléx est envoyé par erreur au Capitaine Rover Pawstrong, qui doit intervenir à la place de Neil Armstrong. Il doit capturer 20 oiseaux : 10 à la surface, 5 dans les mines (accessibles avec une lampe) et autant avec un canon laser (disponible après avoir récupéré des munitions dans les mines). Quand un griffon est attrapé en surface, une soucoupe volante large un nouveau gadget. La barre de vie de Rover est symbolisée par un rôti de griffon.

"L'humour zinzin vient des dessins animés *Tom & Jerry* et *Bip-Bip* et des films de Laurel & Hardy et de Buster Keaton", nous dit John. "C'est le principe du personnage supposé supérieur constamment humilié par un autre, considéré comme inférieur. Les différents gadgets sont typiques des produits ACME de *Vil Coyote*. Le trampoline dont se sert le griffon pour renvoyer les tirs laser vient d'un épisode de *Roadrunner*."

Le scrolling parallaxe de la version C64 est impressionnant : "J'ai appris avec Kane comment faire scroller l'écran grâce à deux 'tranches' horizontales qui bougent à des vitesses différentes", nous confie John. "Dans *Star Paws*, on a quatre

tranches : les rochers du premier plan, la 'route', les montagnes et les étoiles. Pour que l'effet fonctionne, chaque partie doit scroller à une vitesse différente et proportionnelle aux autres. L'algorithme du rapport de vitesse doit être simple, pour que la vitesse calculée de chaque tranche tombe sur un chiffre rond. On a expérimenté pour trouver le bon réglage. C'est ma philosophie : si ça rend bien, c'est que c'est bien !"

John ne tarit pas d'éloges pour la musique du jeu, signée **Rob Hubbard**. "Rob a révolutionné la musique sur C64", nous dit-il. "C'est un mélange incroyable de programmation et de musique. Il a réussi à extirper du C64 bien plus que quiconque avant lui. Quand on travaillait sur *Dragon's Lair II*, j'ai demandé aux dirigeants de Software Projects

si je pouvais le contacter, et quand j'ai fait *Star Paws*, je me suis naturellement encore tourné vers lui. J'adorais la musique qu'il a composée. Et je l'adore toujours !"

Mais le sort frappe de nouveau quand Software Projects décide de sortir le jeu à petit prix. En Angleterre, la cassette est vendue 5,99 £, au lieu du prix habituel de 9,99 £. "Un jeu sans personnage connu ni licence de film célèbre avait peu de chances de se vendre, alors sans prévenir personne, ils ont annoncé un prix de 5,99 £", raconte John. "En plus d'éditer leurs propres jeux, US Gold était le plus gros distributeur de jeux du pays, alors ça générerait un conflit d'intérêts – mais c'était un bon choix. Software Projects a invité les personnes concernées, dont les dirigeants d'US Gold, au lancement du jeu – on avait loué une grande tente pour un cocktail, pendant



INFOS

» DÉVELOPPEUR : Software Projects

» ÉDITEUR : Software Projects

» SORTIE : 1987

» PLATEFORMES : C64, ZX Spectrum

» GENRE : Plateforme

DU MÊME DÉV'

HYSTERIA

PLATEFORMES : C64, ZX SPECTRUM
ANNÉE : 1987

DRAGON'S LAIR

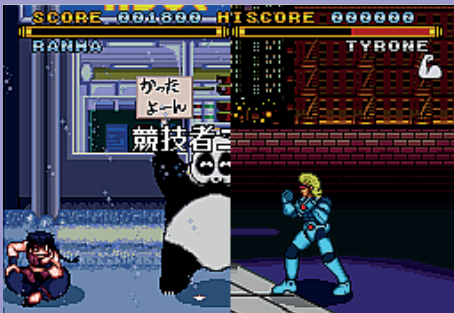
PLATEFORMES : DIVERSES
ANNÉE : 1986

JET SET WILLY

PLATEFORMES : DIVERSES
ANNÉE : 1984



» [ZX Spectrum]
Les effets de scrolling de la version Spectrum de *Star Paws* sont plutôt pas mal.



RANMA 1/2 CHOUNAI GEKITOHEN > STREET COMBAT

SNES

□ Le premier jeu *Ranma 1/2* a été profondément modifié pour le marché américain, avec un habillage et des personnages plus axés 'science-fiction', dont un cyborg blond du nom de Steven à la place du protagoniste principal de la série.

la course hippique du *Grand National*, à Liverpool. J'ai croisé un des patrons d'US Gold et je lui ai demandé ce qu'il pensait du jeu. Il a marmonné que ça lui rappelait quelque chose. Quelques jours plus tard, j'ai appris que CentreSoft [la société de distribution d'US Gold, NDLR] n'avait commandé que 10 exemplaires du jeu. Après tout, pourquoi soutiendraient-ils un jeu meilleur que leur *Roadrunner* qui leur avait coûté beaucoup de fric ? Et pourquoi les distributeurs iraient-ils soutenir un jeu moins cher qui leur rapporterait moins de marge, d'autant plus qu'ils n'avaient pas été consultés préalablement ? Si on avait décroché la licence officielle, les choses auraient été bien différentes..."

Heureusement, le jeu est bien accueilli par la critique. "J'étais déjà très fier de *Star Paws* à l'époque, et je le suis toujours autant", nous dit John. "Les tests



» [C64] Un niveau-bonus du jeu, où il faut reconstituer une image de Rover.



» [C64] Le vaisseau-mère récupère les restes du Griffon de l'espace (c'est délicieux, paraît-il).

montraient bien comment les gens qui s'y connaissent en jeux considéraient *Paws*." Et les pirates ont eu droit à une petite surprise... ils n'ont pas vu tout de suite la protection que j'avais mise dans la version cassette. Le jeu commençait à être corrompu au bout de quelques minutes. J'ai programmé ça avec du code automodifié et des instructions non documentées."

"On m'a refilé une version C64 et demandé de convertir ça", nous dit Ste Cork, le programmeur de la version Spectrum de *Star Paws*. "Il n'y avait pas beaucoup de programmeurs Spectrum chez Software Creations et tous les autres étaient occupés sur des jeux plus importants. Pour le scrolling, je me suis servi de fonctions d'alignement de sprites, en sélectionnant soigneusement ce qui devait venir du *back buffer* et ce qui pouvait plutôt être affiché au premier plan, des routines de scrolling modifiées et un interrupteur de scrolling caractère (plus gourmand en temps

"J'étais déjà très fier de *Star Paws* à l'époque, et je le suis toujours autant"

John Darnell

processeur) quand c'était possible. Pour les puzzles, je demandais à un des graphistes de faire une illustration dans le style du jeu et j'avais élaboré un programme qui découpait les pièces et les mélangeait. J'ai repiqué les transitions entre les écrans de puzzle et la zone du canon laser dans d'autres jeux que j'avais faits auparavant."

Tim Follin de Software Creations a adapté les musiques de Rob Hubbard : "C'était surtout du copier-coller", nous dit Ste. "Tout était dans une des nouvelles banques mémoire du Spectrum 128K. Sur un 48K, il n'y a pas de puce sonore, donc la musique n'est pas chargée. Avec le recul, je crois qu'on s'est un peu trop reposés sur nos lauriers techniques. C'était un portage fidèle, mais je ne pense pas que c'était très sympa à jouer. Je n'aimais pas les commandes

verticales ou le système de collisions de la version C64, mais je me suis contenté de juste copier ce qu'il y avait. Le seul truc que j'ai changé, c'est l'éclairage dans le niveau souterrain. Je crois me souvenir que c'était une astuce de palette, sur C64, impossible à reproduire sur Spectrum. Et certains graphismes souterrains sont de mon fait, autant dire que ce n'était pas terrible."

Ste a ensuite porté *Psycho Pigs UXB* sur Spectrum, avant de quitter Software Creations. "J'ai entendu dire que Software Projects les avait contactés pour un autre portage Spectrum, et qu'ils voulaient absolument que ce soit moi qui le fasse, mais c'était trop tard." Dans la foulée, le portage Amstrad de *Star Paws* finit aux oubliettes, au grand dam des joueurs CPC qui auraient bien aimé goûter aux Griffons Savoureux de l'Espace. ✨

L'INTERACTIVITÉ SELON PHILIPS



On dit que tout vient à point à qui sait attendre, mais le CD-i de Philips, bien qu'il ait pris tout son temps avec 7 années de développement, a été un cuisant échec. Méritait-il un si triste sort ? Voyons cela de plus près...

Le CD-i s'est fait attendre, et pas qu'un peu : sa genèse remonte même à 1984. Ce n'est ni une console, ni un lecteur vidéo, mais quelque chose d'autre... un 'système'.

Aujourd'hui, le CD-i est une curiosité, une machine multimédia qui voulait tout faire pour tout le monde. Jouer de la musique, faire du karaoké, regarder des films, se cultiver... et faire tourner des jeux vidéo. Certains de ces derniers étaient bons, d'autres étaient moches, d'autres encore auraient bien fait d'être totalement oubliés. C'était une machine où même des titres avec

des personnages Nintendo méritaient le bûcher. Néanmoins, tout n'était pas à jeter, sur CD-i.

Philips ne manquait pourtant pas d'ambition. La société néerlandaise s'était lancée dans ce projet avec l'intention de créer un compact Disc capable de lire de l'audio, des images et du texte. Sony voulait faire de même, aussi les deux compagnies ont-elles travaillé de concert pour mettre au point un format. Matsushita a également été impliquée et a conçu les circuits intégrés. Dans le même temps, Microsoft est approchée, les fabricants envisageant d'utiliser son populaire système d'exploitation MS-DOS.

Le système de Philips doit être annoncé à une conférence de Microsoft à Seattle le 7 mars 1986. À ce moment, les détails de ce nouveau standard sont rassemblés dans un 'Livre Vert', successeur du 'Livre Rouge' qui a établi les standards pour les CD audio. Bernie Luskin, entré chez Philips à la fin de l'année précédente, est placé à la tête du comité qui doit établir les spécifications du Livre Vert : "J'ai pas mal bougé pour rencontrer des responsables afin de connaître les spécifications qu'ils aimeraient avoir pour leurs programmes interactifs", nous raconte-t-il. "Puis je rapportais ça aux ingénieurs ►



» [CD-i] Pas de labyrinthe pour Pac-Man, dans Pac-Panic, un clone de Tetris.



▶ Le CD-i 910 (ou 205 aux États-Unis) est le modèle de base, avec un tiroir CD à pression (un bouton d'ouverture est également présent juste en dessous).

▶ Il y a un port d'extension à l'arrière de la machine pour brancher un module Digital Video afin de lire les Video CD et jouer aux titres FMV.

▶ Un autre port à l'arrière permet de brancher un clavier ou une connexion RS-232. Il y a aussi une prise antenne, des prises d'entrée/sortie AV et un sélecteur de canal.

▶ À l'avant, on trouve le bouton d'allumage, une prise casque avec un bouton de volume et un port manette, en complément de la télécommande à infrarouge.

▶ La machine s'architecture autour d'un processeur Philips 16/32-bits, basé sur un Motorola 68070 cadencé à 15,5 MHz et capable d'afficher 32.768 couleurs sur une palette de 16,7 millions.

▶ Créé par Logitech, cette manette dotée d'un stick amovible est le contrôleur CD-i d'origine, très similaire au Gravis Gamepad sorti en 1991.



» [CD-i] Ashley Hogg ne pensait pas que *Micro Machines* serait un succès et a choisi être payé un montant déterminé plutôt qu'en royalties.

► pour qu'ils travaillent sur ces spécifications."

Bernie était présent lors de l'annonce de Seattle, et il se souvient avoir passé deux soirées de la semaine en compagnie de Bill Gates, qui était dans le même hôtel. "Quand je suis arrivé, Microsoft était la plus modeste des sociétés impliquées dans le projet CD-i, mais on s'est très bien entendus, avec Bill." Hélas, ça n'allait pas durer : en coulisses, Philips et Sony sont en discussions avec une société du nom de Microware, qui a développé le système d'exploitation multitâche OS-9 pour le microprocesseur Motorola 6809...

"Le samedi matin, je me suis fait alpaguer par le président de Philips Home Interactive Systems en sortant de l'ascenseur,"

raconte Bernie, qui allait devenir le président de

Philips Interactive Media. "Il m'a dit qu'il voulait juste me prévenir qu'on ne travaillerait plus avec Microsoft, parce que Bill Gates était trop difficile et qu'on n'utiliserait pas le MS-DOS, mais l'OS-9. À l'époque, cette décision ne fait pas de vagues, d'autant qu'on avait évalué les systèmes d'exploitation de près de 60 sociétés, chez Philips. Mais je comprends que Bill n'ait pas été très content d'avoir été lâché. Je l'ai revu le même jour, et il était très énervé."

Quelques mois plus tard, Microsoft envisagera de racheter Microware, mais son président, Ken Kapla, refusera l'offre, proposant en échange une fusion que Bill Gates refusera à son tour. Au final, c'est donc l'OS-9 qui sera choisi pour le CD-i, dans une version modifiée baptisée CD-RTOS. "Je crois que ça a été une de nos plus grosses erreurs", déplore Bernie.

"Le problème, c'est qu'OS-9 n'était



» [CD-i] Le ratage *Rise Of The Robots* est sorti sur CD-i.

pas adapté au Compact Disc, mais on a dû l'intégrer. Quand les ingénieurs ont dû trancher entre ce qu'on voulait faire et ce qu'il serait possible de faire, il leur a fallu prendre OS-9 en compte. Je crois que ça a retardé le développement de trois ans, peut-être, parce que beaucoup d'éditeurs de logiciels travaillaient sur MS-DOS et qu'OS-9 était loin d'être aussi populaire. On a dû former les gens à travailler dessus, et ça prend du temps."

Les spécifications du système sont arrêtées en mars 1987. Les franchisés reçoivent des prototypes de CD-i et des démos de disques dans les trois mois qui suivent. Mais ce n'est que 18 mois plus tard que les premiers kits de développements sont livrés. Si le travail avait déjà démarré sur d'autres couleurs de Livres, le très important Livre Blanc, qui établit les standards pour les Video CD, les Super Video CD et les Photo CD, ne sera livré que cinq ans plus tard !

La décision d'écarter Microsoft s'avère plus problématique que prévu : "Sony avait les brevets pour l'audio et n'autorisait pas la société de Bill Gates à les intégrer sur CD-ROM", explique Bernie. "Ça a tourné à la bataille judiciaire pendant deux ou trois ans avant que les

► PARTENAIRES PARTICULIERS

Quelques gros fournisseurs de contenu pour le CD-i...



SPINNAKER SOFTWARE

□ Spinnaker s'est forgée une réputation dans la conception de logiciels éducatifs avec ses sept titres de lancement CD-i, dont *Alice In Wonderland*, *Laser Lords* et *Paint School*. Mais une fois ses engagements contractuels remplis, la société a aussitôt cessé tout développement sur CD-i.



THE VISION FACTORY

□ Ce développeur hollandais, aussi connu sous le nom de SPC Vision, a signé pas mal de jeux sur CD-i, dont *Alien Gate* en 1993. Malgré sa modeste équipe de 10 personnes, le studio a également produit *Steel Machine*, *The Apprentice*, *Sports Freaks*, *Accelerator* et le portage du jeu Amiga *Dimo's Quest*.



CAPITOL DISC INTERACTIVE

□ Détenu à parts égales par Philips Interactive Media et Capitol Video Communications, ce studio a développé des jeux d'action en FMV (*Mad Dog McCree*, *Crime Patrol*, *Who Shot Johnny Rock?*) et des versions numériques du *Backgammon*, de *Puissance 4*, du jeu de Go et de flippers.

choses se calment des deux côtés. Pendant ce temps, le travail continuait. Je devais faire 75 programmes : 10 pour les enfants, 10 pour les adultes, plus des programmes éducatifs et des jeux.”

À ce moment, les jeux, justement, sont loin d’être la priorité de Philips.

“Notre comité américain n’était pas très versé dans les jeux vidéo”, nous dit David McElhatten, engagé en octobre 1988 comme Vice-président de la production. “Philips s’intéressait plus au marché de l’*edutainment*. Par chance, les titres de ce genre étaient plutôt bons, comme les programmes sous la licence *Rue Sésame* ou *Time-Life 35mm Photography CD*, qui simule la mise au point et la prise de photos sur une image mouvante.

“On voulait des titres originaux avec une forte visibilité, et on voulait beaucoup innover”, nous raconte Bernie. “J’avais vraiment le sentiment qu’on allait quelque part. Je passais des heures et des heures à éplucher les projets et à monter les financements de titres auxquels je croyais.” La machine CD-i se met petit à petit à petit en marche...

“Les jeux CD-i pour les gosses étaient extras,” nous dit David. “La machine se positionnait comme un système éducatif, un secteur où il n’y avait pas de concurrents. L’offre CD-ROM était très réduite en la matière, sur ordinateur, et c’était un vrai atout pour Philips.”

Cet attrait pour l’*edutainment* a fait que pour chaque *Tetris* produit, il y avait plusieurs *Treasures Of The Smithsonian*. “*Treasures* a enflammé l’imagination parce qu’on pouvait faire des modèles 3D des expositions des musées”, nous dit Bernie. “On pouvait aussi faire d’autres choses qui n’avaient jamais été faites avant, même des trucs tout simples comme les tout premiers livres à colorier interactifs.”



INFOGRAMES

□ Avant que Philips ne revende sa filiale Philips Media BV à Infogrames en 1996, l’éditeur français avait déjà signé quelques titres sur CD-i : *International Tennis Open* en 1993, *Marco Polo* en 1994, et *Astérix : Le Défi de César* et *Chaos Control* en 1995. Après le rachat, Infogrames a sorti *Solar Crusade* en 1996.

► CD-QUI ?

Les quatre modèles du Philips CD-i.

SÉRIE 200

► La série 200 inclut le modèle d’entrée de gamme CD-i 205, une version 220 plus haut de gamme (avec un tiroir CD protégé par clapet et 32 Ko de RAM) et un modèle 210 (8 Ko de RAM et un tiroir sans clapet).



SÉRIE 300

► Les modèles 310, 350, 360 et 370 dotés d’un disque dur et, pour la plupart, d’un écran, ciblèrent principalement un public professionnel – notamment des commerciaux qui s’en servaient pour promouvoir leurs produits auprès de leurs clients.



SÉRIE 400

► Les modèles 450, 470 et 490, avec leur contrôleur qui s’utilise d’une seule main, étaient principalement à destination du marché de l’éducatif et ressemblent plus à une console de jeu qu’à un magnétoscope. Ils n’ont ni capteur infrarouge, ni écran d’affichage, et les CD se chargent par le dessus.

SÉRIE 600

► Les développeurs ou les utilisateurs professionnels étaient orientés vers les modèles 601, 602, 604, 605, 615, 660 et 670. La 602 inclut un lecteur de disquettes, les 615 communiquent entre eux et le 670 est compatible DVD.

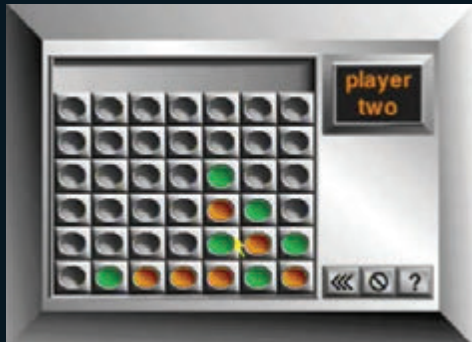
▶ LES JEUX DE LA HONTE

Les pires titres du CD-i.



LINK : THE FACES OF EVIL

Il y a eu trois jeux Zelda sur CD-i. Tous décevants. Les deux premiers (*Faces Of Evil* et *Wand Of Gamelon*) sont des RPG-plateforme à scrolling horizontal avec des cinématiques animées horribles et le troisième (*Adventure*) est un jeu vu de dessus avec des séquences filmées à pleurer de rire.



PUISSEANCE 4

Le CD-i devait être le divertissement du futur, mais l'adaptation de ce jeu de société de 1974 sur CD n'était peut-être pas la meilleure démonstration des capacités de la machine. Dans le même genre, il y avait le *Backgammon* et *Touché-Coulé*, aussi.

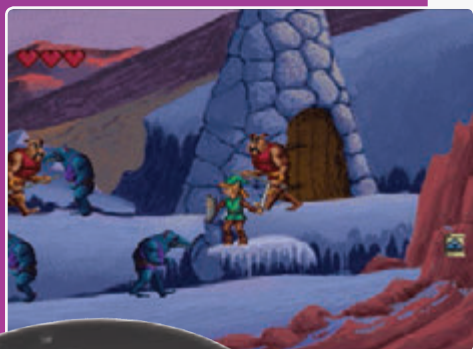


DARK CASTLE

Sorti à l'origine sur Mac en 1986, *Dark Castle* est arrivé sur CD-i en 1992. Si les visuels et les sons sont très corrects, les contrôles sont calamiteux. David McElhatten souligne que les développeurs en ont bavé avec le chevauchement de sprites, la machine n'étant pas conçue pour cela.



» [CD-i] *Inca* de Sierra On-Line mélange le jeu d'aventure classique et les combats spatiaux.



Philips croit beaucoup au succès du CD-i, embauche massivement et investit amplement dans ses infrastructures en ouvrant de nouveaux bureaux à Los Angeles. "Ils voulaient que le siège soit à Hollywood, certains que ça allait être un gros produit de divertissement", se souvient Bernie. D'autres bureaux sont ouverts en Europe et en Asie, mais ce n'est qu'en 1991, soit après 7 années de développement, que le grand public peut finalement découvrir le CD-i.

À ce moment, plus de 100 développeurs soutiennent le CD-i, mais si l'appareil séduit de prime abord, son prix en refroidit plus d'un : près de 3500 francs, auxquels il faut ajouter 2000 francs pour lui adjoindre le module *Full Motion Video*. Pour le prix, on a tout de même droit à une jolie machine, dotée d'un port de communication RS232 pour se connecter à un réseau.

Assez logiquement, les ventes ne décollent pas et seulement 100.000 unités sont vendues pendant la première année. Le prix n'est pas le seul responsable : il faut aussi prendre en compte le fait qu'à ce moment, le support CD n'a plus grand-chose de nouveau : le Commodore CDTV, le Mega-CD et la PC Engine CD-ROM² sont déjà disponibles et le format commence à se faire une place

“On a fait des erreurs, mais quoi qu'on en pense, ça sera toujours un immense accomplissement”

David McElhatten

sur PC et Mac. Philips se tourne alors vers les jeux. En plus de sortir un modèle de CD-i qui ressemble à une console, la société signe un accord avec Nintendo et une poignée de titres *Zelda* et *Mario* sont produits.

Les origines de ce partenariat sont assez curieuses : Nintendo avait demandé à Sony de concevoir une extension CD pour sa SNES, et une version hybride de la console, baptisée 'Play Station'. Mais de l'avis de Nintendo, Sony voulait un peu trop de contrôle sur le produit. Sony n'a pas cédé, l'accord a été rompu et Nintendo s'est alors tournée vers Philips.

Quand Sony dévoile la Play Station au CES de juin 1991, Nintendo lui coupe l'herbe sous le pied en annonçant son partenariat avec Philips. Finalement, Sony créera sa propre PlayStation et l'extension CD de Philips pour la SNES ne se fera pas. Mais Philips conserve le droit de produire des jeux basés sur des personnages de Nintendo, c'est pourquoi trois jeux *Zelda* et *Hotel Mario* sortent en 1993 et 1994 sur CD-i.

Malheureusement, ces jeux sont mauvais. La tentative de transformer les jeux *Zelda* en expériences cinématiques tombe complètement à plat, rendant cette trilogie célèbre, mais pas pour les bonnes raisons. Cependant, quelques titres réussissent à relever le niveau, dont un portage du célèbre *puzzle-game* d'horreur *The 7th Guest*. "On a eu du mal





CHAOS CONTROL

Philips a voulu rivaliser avec la PlayStation avec ce jeu de 1995, mais franchement, il ne fallait pas. *Chaos Control* balance de la poudre aux yeux avec ses superbes graphismes précalculés, mais c'est la douche froide quand on comprend que le jeu se limite à tirer en déplaçant un curseur.



HOTEL MARIO

Philips a pu non seulement massacrer *The Legend Of Zelda*, mais aussi *Mario*. Là non plus, Nintendo n'a pas participé au développement. Le résultat ? Le pire puzzle-game *Mario* de l'univers : on saute, on évite les ennemis, on change d'étage, on se cache derrière des portes. Et on recommence.



© Evan Amos

» [CD-i] *Lemmings*, une des plus grosses franchises du moment, est très logiquement aussi sorti sur CD-i.



à rassembler tous les éléments qu'on avait utilisés sur le jeu pour faire ce portage", nous confie Graeme Devine, le créateur du jeu. "On stockait toutes nos données sur des lecteurs DAT parce qu'on ne pouvait se payer qu'un disque dur serveur de 500 Mo où on ne pouvait stocker qu'une seule salle à la fois. Mais c'était un des premiers jeux CD-i qui nécessitait la cartouche MPEG-1."

Le portage de *The 7th Guest* a été pris en charge par l'équipe interne de Philips, en Angleterre. Philips

demande également à Codemasters de convertir son célèbre *Micro Machines* et la tâche échoit à Ashley Hogg, qui deux ans plus tôt avait montré de l'intérêt et de la curiosité pour le CD-i.

Mais Ashley se heurte à la cadence d'horloge limitée du CD-i et à son système de développement : "C'est la première fois où j'ai dû me servir d'un PC comme station de travail, et j'avais l'impression d'être revenu au moyen-âge", nous confie-t-il, tout en soulignant les bonnes capacités graphiques de la machine, même si : "Ce n'était pas comparable à l'Amiga ou à des consoles taillées pour le jeu, comme la Mega Drive. La résolution était décente, avec pas mal de couleurs et un support hardware capable de faire scroller l'affichage, mais il fallait tout de même passer par du code machine pour afficher les sprites ou faire du scrolling multidirectionnel."

Quand *Micro Machines* sort en 1994, des titres comme *Voyeur* illustrent le potentiel de la machine. "Voyeur a bien marché, à l'époque, et c'était le plus *full-motion* des jeux vidéo," se souvient David. "On avait aussi *Burn Cycle*, qui pour moi faisait partie des meilleurs jeux du moment, tous genres confondus. Et on avait aussi *The Apprentice*, un des tout meilleurs jeux CD-i. Un grand classique – et mon titre préféré."

Il y avait également des titres novateurs dans d'autres catégories, comme *No World*

Order de Todd Rundgren, un CD de musique interactive où l'on pouvait décliner chaque chanson à l'infini. Citons aussi des titres plus légers, comme la version LaserDisc de *Mad Dog McCree* ou toutes sortes d'adaptations de jeux télévisés. La maison de disque PolyGram – qui appartenait à Philips – a rassemblé certains des plus grands noms de la Motown sur CD-i et Philips Interactive Media of America a sorti des albums de musique en *full-motion*, dont *Achtung Baby* de U2 et *Put It There* de Paul McCartney.

Philips a aussi signé un accord avec Paramount pour adapter une cinquantaine de films sur CD-i, et sorti le tout premier programme d'entraînement personnel interactif. Pour les adultes, Epic Interactive Media a sorti le très explicite *The Joy of Sex* en FMV. À l'origine, le studio devait faire un quizz de culture générale, mais le contrat est tombé à l'eau et Epic s'est retrouvé avec un coûteux kit de développement CD-i dont il a bien fallu faire quelque chose...

Malgré tout, David McElhatten concède que le CD-i n'était pas taillé pour les jeux haute performance et n'a pas réussi à s'imposer aux États-Unis. "Philips était plus réputée en Europe qu'aux USA, où la machine a été très

fraîchement accueillie", nous dit David. Philips prévoyait qu'en 2000, un tiers de ses revenus viendraient du logiciel, mais les choses ont tourné autrement : la production de CD-i s'arrête en 1998.

Philips a mal compris le marché et avant de pouvoir corriger le tir, la PlayStation avait déjà pris ses marques. Bernie considère que les critiques envers le CD-i ne se justifient pas toutes. D'après lui, le CD-i a fusionné avec le MPEG et a évolué avec internet, les clouds et le streaming, et il affirme que les futures évolutions des médias interactifs seront encore longtemps ancrées dans les fondations posées par le système de Philips.

"Le CD-i a été un énorme succès," conclut David. "On a réussi à établir des standards et résisté aux pressions. On a toujours des brevets sous-jacents encore visibles aujourd'hui, grâce auxquels Philips a gagné des fortunes et continue à le faire. Le CD-i était une petite pièce d'un grand puzzle. C'est vrai, on a fait des erreurs, mais quoi qu'on en pense, ça sera toujours un immense accomplissement."

On veut bien le lui accorder en partie, tant qu'on ne nous parle plus de la trilogie *Zelda* sur CD-i...*

LES *Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade* IRRÉDUCTIBLES



SPIDER-MAN : THE VIDEOGAME

DÉVELOPPEUR : SEGA ANNÉE : 1991 GENRE : BEAT-EM-UP

❑ C'est étonnant que ce jeu n'ait pas eu droit à plus d'attention et à des portages, car il a tout ce qu'il faut pour plaire : un concept facile à appréhender, de la variété, une grosse tête d'affiche et de chouettes graphismes.

Spider-Man : The Videogame est un beat-'em-up jouable jusqu'à 4 où l'on peut incarner la Chatte Noire, Hawkeye, Namor et bien sûr Spider-man, affrontant des flopées d'ennemis pour mettre fin aux agissements super-criminels du Caïd et du Docteur Fatalis. Chaque héros a comme il se doit une attaque spéciale déclenchée au prix d'un peu de vie, mais le sacrifice en vaut souvent la peine : celui de Spider-man peut balayer tout un tas d'ennemis en un seul coup de toile, par exemple. Les ennemis sont décemment variés, du simple sous-fifre masqué à des adversaires plus coriaces, en passant bien entendu par tout un éventail de boss, parmi lesquels on croise Venom, l'Homme-Sable et le Bouffon Vert.

Spider-Man est déjà un bon jeu qui coche toutes les cases, mais qui a aussi un autre atout dans la manche : c'est un des premiers jeux du System 32 de Sega, qui exploite régulièrement des techniques de *sprite scaling* pour réduire les éléments à l'écran lorsqu'il change de mode de jeu. Quand la vue s'élargit ainsi, on se retrouve dans des niveaux de plateforme classiques, où les combats au corps-à-corps sont écartés au profit des attaques à distance, dans des situations variées allant de l'ascension d'un gratte-ciel aux séquences sur le dos d'un appareil volant.

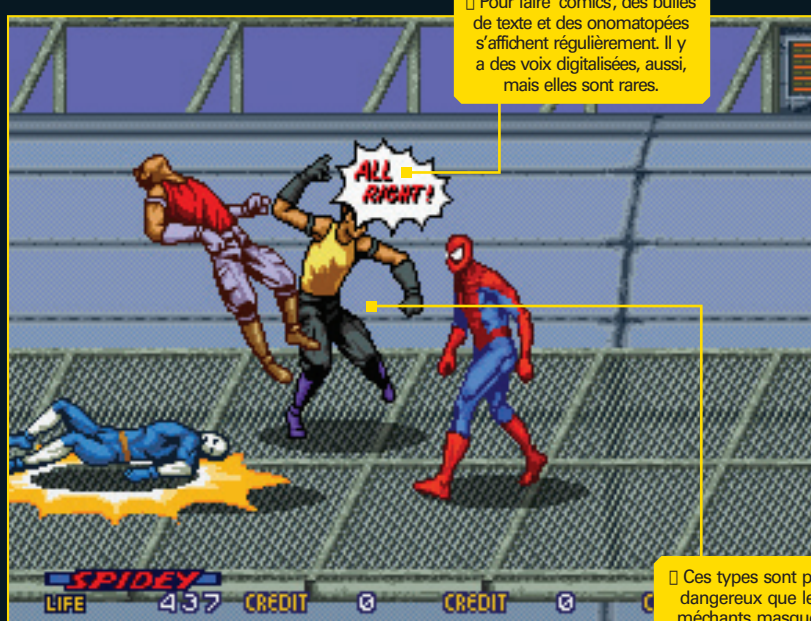
Ceci dit, on comprend que le jeu n'ait pas été porté sur console. Au lieu d'avoir les yeux plus gros que le ventre et tenter de reproduire ce titre ambitieux, Sega a judicieusement préféré opter pour un *Spider-Man Versus The Kingpin*. Malheureusement, Sega a perdu la licence *Spider-Man* peu de temps après, et quand la Saturn, capable de faire honneur au jeu d'arcade, est sortie, la franchise était passée chez Acclaim (*Maximum Carnage* et consorts).

ALTERNATIVE CONVERTIE

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

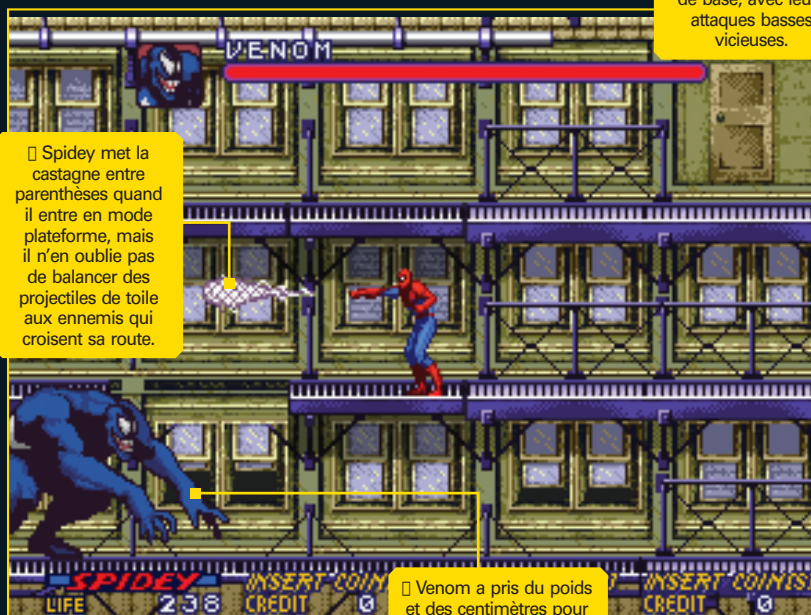
1996

❑ S'il n'a pas de séquences de plateforme comme le *Spider-Man*, ce beat-'em-up de Konami reste un bon substitut, avec son côté fun à plusieurs. D'ailleurs, c'est comme ça qu'on doit y jouer : avec des potes et bien sûr, de la pizza.



❑ Pour faire 'comics', des bulles de texte et des onomatopées s'affichent régulièrement. Il y a des voix digitalisées, aussi, mais elles sont rares.

❑ Ces types sont plus dangereux que les méchants masqués de base, avec leurs attaques basses vicieuses.



❑ Spidey met la castagne entre parenthèses quand il entre en mode plateforme, mais il n'en oublie pas de balancer des projectiles de toile aux ennemis qui croisent sa route.

❑ Venom a pris du poids et des centimètres pour jouer les boss, ici. Ou alors, c'est Hulk qui lui a fauché son costume.

TOY FIGHTER

DÉVELOPPEUR : SEGA ANNÉE : 1999 GENRE : COMBAT

▣ Ce jeu de combat NAOMI est une vraie curiosité, pas seulement parce qu'on y incarne des jouets, mais aussi parce qu'il ignore bon nombre de conventions du genre. On peut par exemple déclencher des attaques 'putassières' avant le début du round. Les combattants sont entourés par un anneau flottant, qui peut se déplacer dans l'arène, mais oblige les personnages à rester constamment à proximité. Cet anneau peut aussi être utilisé comme plateforme pour déclencher des attaques plongeantes.

La victoire s'obtient non pas par K.O., mais au score. Réduire à zéro la barre de vie de l'adversaire rapporte un point, mais une projection



(difficile à réussir, d'autant qu'elle peut être renvoyée ou esquivée) en vaut deux, tandis que les attaques spéciales en rapportent trois. Le premier joueur à atteindre les 5 points remporte le match. Entre ce système de points original, un style de jeu peu conventionnel et des commandes assez simples, voilà un jeu qui a de quoi interpeller les fans de jeux de combat.

ALTERNATIVE CONVERTIE

POCKET FIGHTER

1997

▣ Ce ne sont pas des jouets, mais les combattants super-déformés venus de *Street Fighter* et de *Darkstalkers* sont mignons tout plein. Les contrôles sont aussi simplifiés, avec 4 boutons d'action au lieu des 6 habituels des jeux de Capcom.



ALTERNATIVE CONVERTIE

COMMANDO

1985

▣ Côté gameplay, les commandes sont bien mieux réglées dans *Commando* et le scrolling n'est pas forcé. Cela explique sans doute que ce jeu de Capcom ait eu droit à des portages sur des tas de supports pendant que *Mister Viking* partait directement au Valhalla.

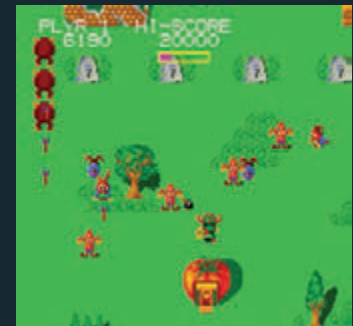


MISTER VIKING

DÉVELOPPEUR : SEGA ANNÉE : 1984
GENRE : SHOOT-EM-UP

▣ Honnêtement, on n'a pas tout compris à *Mister Viking*. On y joue un petit viking attaqué par toutes sortes de créatures – dont des trolls et des trucs défiant toute velléité de description. On peut aussi récupérer des armes supplémentaires en traversant des maisons-fruits, ou les ramasser quand un drakkar volant en largue. On croise régulièrement des zones fortifiées, où la progression stoppe jusqu'à ce que tous les ennemis soient éradiqués. Quand on a atteint la fin de la map et explosé la forteresse finale, le jeu repart du début.

Si ce titre rappelle le *Commando* de Capcom, *Mister Viking* est moins sympa à



jouer : on peut tirer dans toutes les directions, mais ce n'est possible qu'en mouvement, vu que notre Viking se tourne automatiquement vers le haut quand on ne bouge pas. Les tirs en diagonale sont un peu difficiles à maîtriser, puisqu'ils ne partent pas à 45°. *Mister Viking* n'est pas un mauvais jeu, mais c'est loin d'être un des meilleurs titres d'arcade de Sega...

DÉPASSE PAS LES BORNES

BULLET

DÉVELOPPEUR : SEGA ANNÉE : 1987 GENRE : SHOOT-EM-UP

▣ Le premier shooter *twin-stick* de Sega n'a pas très bien marché, sans doute parce qu'il n'est tout simplement pas terrible. Si le jeu ne fait pas vraiment d'erreur technique – les commandes répondent bien, le personnage-joueur est rapide et les ennemis sont nombreux –, ça manque malheureusement cruellement de variété. Les vagues adverses s'enchaînent sans varier les schémas d'attaque et ne nécessitent pas de

véritable tactique. Les power-ups se résument à un tir plus puissant, sans rien de plus – et il faut passer sur des panneaux pour garder cette puissance supplémentaire, afin d'éviter qu'elle se décharge. Entre son échec commercial en arcade (mérité tant on s'ennuie vite) et ses commandes peu adaptées aux consoles de salon, il n'est guère étonnant que *Bullet* ne soit pas sorti des salles d'arcade.



ENDURO



RACER

Enduro Racer est sorti à la même époque qu'Out Run et a été un peu éclipsé par cette autre borne de Sega, mais il n'en mérite pas moins quelques tours de piste en rab'. En selle!

Tout le monde connaît *Hang-On*, la course de motos de Sega – et tout le monde connaît sa borne, avec sa moto rouge qu'on enfourche pour piloter et où l'on doit se pencher physiquement pour manœuvrer. Mais avouons-le, le jeu est moins excitant que son enveloppe. Il est certes dynamique, grâce au hardware de Sega boosté au *sprite scaling*, mais son côté 'simulation' est tout de même assez rigide, avec ses circuits plats, ses panneaux indicateurs et ses trajectoires au cordeau.

Enduro Racer n'a pas les mêmes prétentions. C'est aussi un jeu de course de motos signé Yu Suzuki et Sega AM2, qui tourne en outre exactement sur le même hardware que *Hang-On*, mais c'est de l'arcade pure. Les routes goudronnées sont remplacées par des circuits tout-terrain où reliefs, sauts et obstacles pullulent. Comparé à *Hang-On*, *Enduro Racer* est une expérience plus rugueuse, plus physique, même si l'on ne peut évidemment pas la comparer à l'enduro IRL.

Les sauts sont le pivot du gameplay. Pour réussir un saut, il faut faire une roue arrière avant d'aborder la rampe, en tirant les poignées du guidon vers l'arrière et en les gardant levées jusqu'à l'atterrissage. Si vous arrivez sur la rampe sans lever la roue, vous crasherez en touchant le sol. De même, si vous atterrissez avec la roue avant trop basse, votre pilote sera secoué par le choc et vous perdrez un peu de vitesse – sans pour autant vous viander. Quand un saut est bien négocié, à pleine vitesse, c'est méchamment grisant. Mais ce n'est pas un plaisir facile à savourer, à cause de la ►



LE ROI DE L'ENDURO



SAUTER

□ Pour espérer franchir l'arrivée, il faut maîtriser – ou du moins ne pas foirer – ses sauts. Il faut déclencher une roue arrière juste avant de sauter, garder la roue levée en l'air pour ne relâcher qu'après avoir touché terre.



S'ALIGNER

□ Nombre de sauts sont placés à l'abord ou à l'intérieur de virages. Il faut bien aligner votre moto et aborder la rampe au bon endroit pour atterrir sur la piste et ne pas finir incrusté dans le décor.



DANS LE JUS

□ Il y a de l'eau de chaque côté de la piste, dans le troisième niveau marécageux : ne vous mouillez pas trop pour ne pas risquer de couler. Il va falloir commencer à se servir des freins...



CONTOURNER

□ Vous n'êtes pas obligé de sauter sur chaque rampe : vous pouvez parfois passer à côté et éviter le côté imprévisible d'un décollage. Vous devrez tout de même zigzaguer entre les obstacles, ce qui n'est pas forcément mieux.



GARE AUX JEEPS

□ Les autres concurrents ne sont pas un gros problème, contrairement aux jeeps qui débarquent dès le deuxième niveau. Restez au maximum à l'écart et faites attention aux carcasses de voitures abandonnées sur la piste.



'TAIN, C'EST BEAU...

□ Si par chance, vous arrivez au niveau 5, imprégnez-vous de la philosophie de son écran d'intro : "Les courses d'Enduro sont une métaphore de l'aventure de la vie. Les résultats importent peu : ce qui compte vraiment, c'est de se battre. Les leçons les plus importantes sont celles qu'on apprend sur soi-même".



» [Arcade] Cinq stages vous séparent de la victoire. Ils n'ont pas choisi le chemin le plus court.

difficulté brutale du jeu.

Au lieu de faciliter les choses en donnant aux joueurs le temps de maîtriser la mécanique de saut, le premier niveau leur en fait déjà baver en semant de gros rochers pénibles à éviter juste après les sauts ; la plupart des rampes sont placées à l'entrée de virages, ce qui fait qu'on peut facilement atterrir dans le décor, vu qu'on ne peut pas manœuvrer en l'air. C'est encore pire au deuxième niveau, avec des virages encore plus serrés, des jeeps qui encombrant la route et des obstacles dans tous les coins. Au niveau suivant, ajoutez des plans d'eau à tout ça ! Et comme si ça ne suffisait pas, enrobez l'ensemble dans un chrono impitoyable qui ne laisse de place qu'à une ou deux foirades, grand maximum. *Out Run* est peut-être difficile, mais jamais injuste. *Enduro Racer*, lui, semble avoir été conçu pour vous éjecter de la selle à la moindre opportunité afin de ramasser le plus de fric possible. Pourtant (ou justement pour cette raison), le jeu a longtemps



» [Arcade] Se manger un rocher quand le chrono tombe à zéro. Joie.

PORTAGES DANS LE COIN



MASTER SYSTEM 1987

□ Ce n'est clairement pas le même jeu, mais ce titre en vue isométrique, très sympathique au demeurant, est doté de petites touches bienvenues, comme la possibilité d'effectuer des réglages sur sa moto entre deux épreuves.



ZX SPECTRUM 1987

□ Une belle surprise, visuellement très fidèle à l'original, mais qui réussit aussi à se rapprocher décemment des sensations de l'arcade, en un peu moins rapide cependant. Un des meilleurs jeux de course de la machine, avec en prime de la musique sur la version 128 Ko.



THOMSON MO/TO 1988

□ Là encore, la version Spectrum a servi de base pour ce portage, hélas encore plus lent que sur Amstrad – sans doute parce que le code a été converti du processeur Z80 pour le 6809 de Thomson. Ça reste jouable, mais ce n'est pas terrible.



COMMODORE 64 1987

□ La version C64 n'est pas totalement un désastre, mais c'est quand même moche, avec des motos qui ressemblent à des mini-mobylettes. La musique est chouette, mais le jeu est tout de même trop lent et trop lourd pour être plaisant.



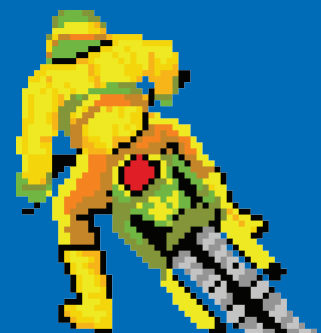
AMSTRAD CPC 1987

□ Cette conversion signée Mey Dinc est visuellement identique à la version Spectrum sur laquelle elle se base, mais avec un moins bon *frame-rate*. En outre, les commandes répondent moins bien, ce qui évidemment, ne facilite pas les choses.

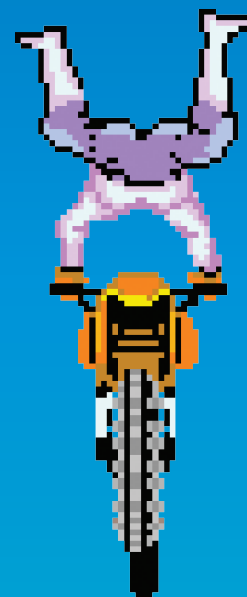


ATARI ST 1988

□ L'unique portage 16-bits d'*Enduro Racer* a été programmé par la même équipe que la mouture Spectrum. C'est la version la plus fluide et la plus rapide du jeu, avec en prime une superbe bande-son signée David Whittaker. Si vous êtes totalement inconscient, vous pouvez même piloter votre moto à la souris.



“Un chrono impitoyable qui ne laisse de place qu'à une ou deux foirades”



DANS LE CAMBOUIS

Alan Laird a porté *Enduro Racer* sur Spectrum et Atari ST aux côtés de Ian Morrison.

Comment avez-vous décroché le portage d'*Enduro Racer*?

Ian et moi connaissions des gens d'Activision venus de Quicksilver, et on leur a montré notre premier jeu de course, *Nightmare Rally*. Ils ne l'ont pas pris – c'est Ocean qui l'a fait –, mais quand Activision a récupéré la licence d'*Enduro Racer*, ils ont pensé tout de suite à nous.

Ça vous a été utile d'avoir fait *Nightmare Rally* avant?

Beaucoup. Chacun de nos jeux de course est une évolution du précédent. Le moteur d'*Enduro* était en fait très simple. Pas de vrais effets de relief, trois types de virages de longueur déterminée, avec une ligne droite assez longue entre deux virages le temps que le premier sorte de l'écran.

Avez-vous eu accès à la borne ou autres sources de Sega, pendant le développement?

On a juste eu une cassette VHS de quelqu'un qui joue à tout le jeu et un peu de matériel promotionnel, je crois. En fait, je crois que je n'ai jamais vu de ma vie la moindre borne *Enduro Racer*!

Quelles différences y a-t-il entre la version Atari ST et celle sur Spectrum?



» [ZX Spectrum] La version Spectrum d'*Enduro Racer* est un des meilleurs portages effectués.

La version ST a été bien plus difficile à faire. Elle n'était pas beaucoup plus rapide et il fallait pas mal jongler avec la mémoire vidéo. Je me suis moins amusé.

Quelle place a eu ce travail sur *Enduro Racer* dans votre carrière?

Enduro Racer a clairement été une étape, qui nous a permis de faire d'autres portages, comme ceux d'*Out Run* et de *Turbo Out Run* pour Probe. Comme je l'ai déjà dit, chaque nouveau projet s'appuyait sur le précédent et était meilleur, techniquement – mais pas forcément plus rapide! Et je n'ai pas fait que des jeux. Je suis fier de ce que j'ai fait à l'époque, mais avec le recul, je vois ce milieu comme un monde où quelques personnes se sont fait énormément de fric sur le dos des petits jeunes qui faisaient tout le boulot.



» [Arcade] Vous avez quatre adversaires, mais c'est plus une course en solo contre un parcours et un décor qui se liguent contre vous!

► eu sa place dans les salles, souvent aux côtés des autres 'expériences physiques' de Sega que sont *Hang-On*, *Space Harrier*, *Out Run* et *After Burner*.

Outre le modèle standard, avec le guidon directement attaché au panneau de commandes (avec une poignée pour l'accélération et l'autre pour freiner, comme sur *Hang-On*), on trouve aussi un modèle assis, semblable à l'autre borne si ce n'est que la pédale de pied est remplacée par une selle statique de moto tout-terrain. Enfin, la version de luxe présente une plus grosse moto à enfourcher, où les joueurs doivent physiquement tirer et pousser le guidon pour effectuer des roues arrière. Sur les trois modèles, le jeu tourne sur un moniteur 20 pouces standard.

De par sa nature plus arcade, *Enduro Racer* a eu droit à plus de portages que *Hang-On*.

En Europe, Activision a récupéré les droits pour produire les versions Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad

» [Arcade] Vous allez en manger, du caillou. Et de la boue, aussi.





» [Arcade] Miracle! La ligne d'arrivée est en vue! Sortez le champagne!

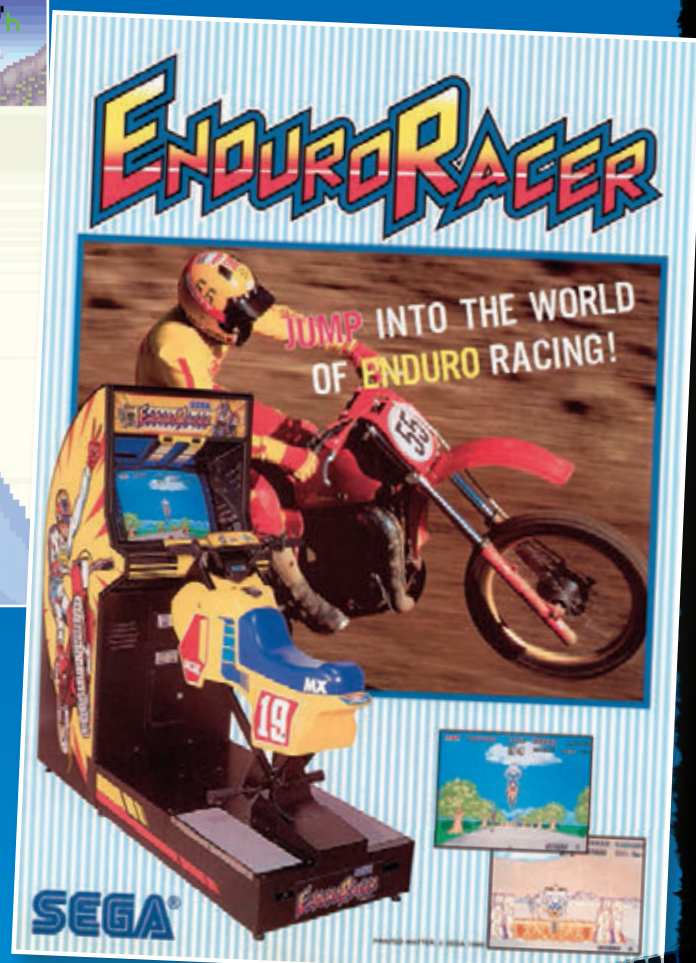
CPC, Thomson MO/TO et Atari ST du jeu. Les portages Spectrum et ST, développés par Ian Morrison et Alan Laird de Giga Games, font partie des meilleures versions, tandis que la palme du plus beau ratage revient à la mouture C64, qui se vend malgré tout assez bien pour qu'une suite soit mise en chantier. Cette seconde version programmée par Nick 'Orlando' et conçue pour une sortie sur disquette n'est finalement pas officiellement sortie. "En fait, il y a eu deux versions du jeu sur C64", raconte Nick. "Une version sur cassette et une sur disquette. Ma version, que j'aimais bien, a été publiée par accident dans une compilation, quelques années plus tard." S'il est évident que l'*Enduro Racer* de Nick n'était pas terminé à 100 %, sa version est tout de même largement meilleure que la précédente mouture.

Étonnamment, il n'y a eu qu'une seule adaptation console d'*Enduro Racer*, sur Master System. Plus surprenant encore,

Sega a préféré ne pas adapter directement le jeu d'arcade et a préféré concevoir un jeu de course isométrique, très différent (mais pas désagréable). Pour jouer à la version complète, il faut se tourner vers la cartouche japonaise pour la Mark III, car la version Master System a inexplicablement été publiée sur une cartouche plus petite : en conséquence, la moitié des 10 circuits d'origine ont été retirés, tout comme une grosse partie des graphismes, par manque de place sur le support de stockage.

Le jeu a aussi fait une apparition sur la Console Virtuelle Wii en 2008, mais c'est tout : pas de version Mega Drive, pas de mise à jour *Sega Ages*, pas de caméo dans un *Shenmue* ou un *Yakuza*, pas de *3D Classics* sur Nintendo 3DS, rien du tout. À croire que Sega veut oublier *Enduro Racer*.

Ceci dit, Sega a tout de même ravivé l'esprit d'*Enduro Racer* en 1992 avec sa borne d'arcade *Stadium Cross*. Comme le titre le suggère, ce jeu présente des circuits en lieu et place de parcours continus. L'accent est mis sur le multijoueur, puisque la borne standard peut accueillir deux joueurs et qu'on peut connecter 4 bornes pour jouer à huit simultanément. On retrouve la même mécanique de saut, où il faut là encore faire une roue arrière quand on aborde une rampe... L'effet est toujours aussi efficace et rappelle à quel point il est injuste qu'*Enduro Racer*, malgré son horrible difficulté, n'ait pas eu droit à un meilleur destin... ★



“Étonnamment, il n'y a eu qu'une seule adaptation console d'*Enduro Racer*”



» [Arcade] Pas facile, de placer un saut parfait!



Rod-Land

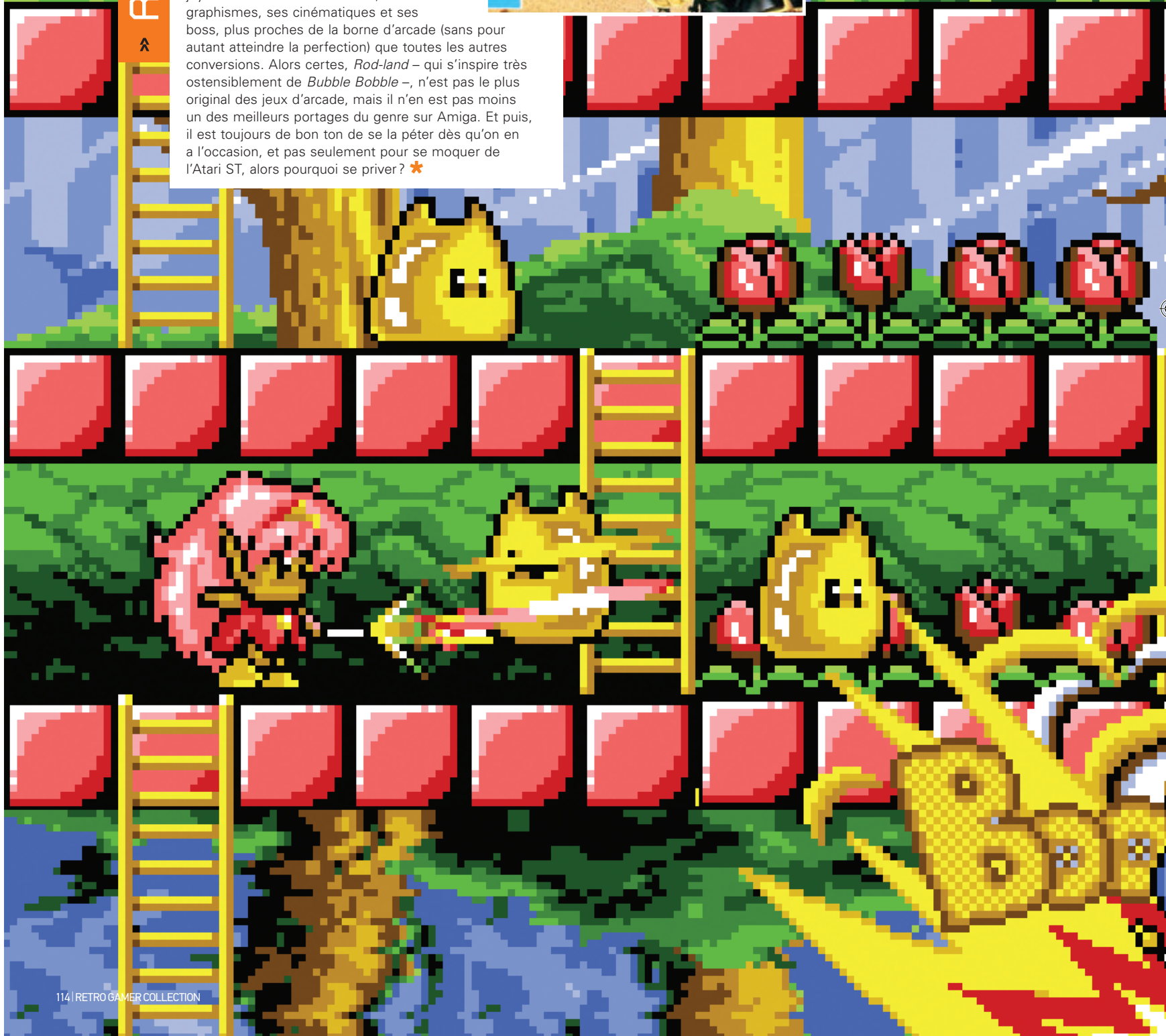
LE BÂTON DE LA JOIE MESQUINE

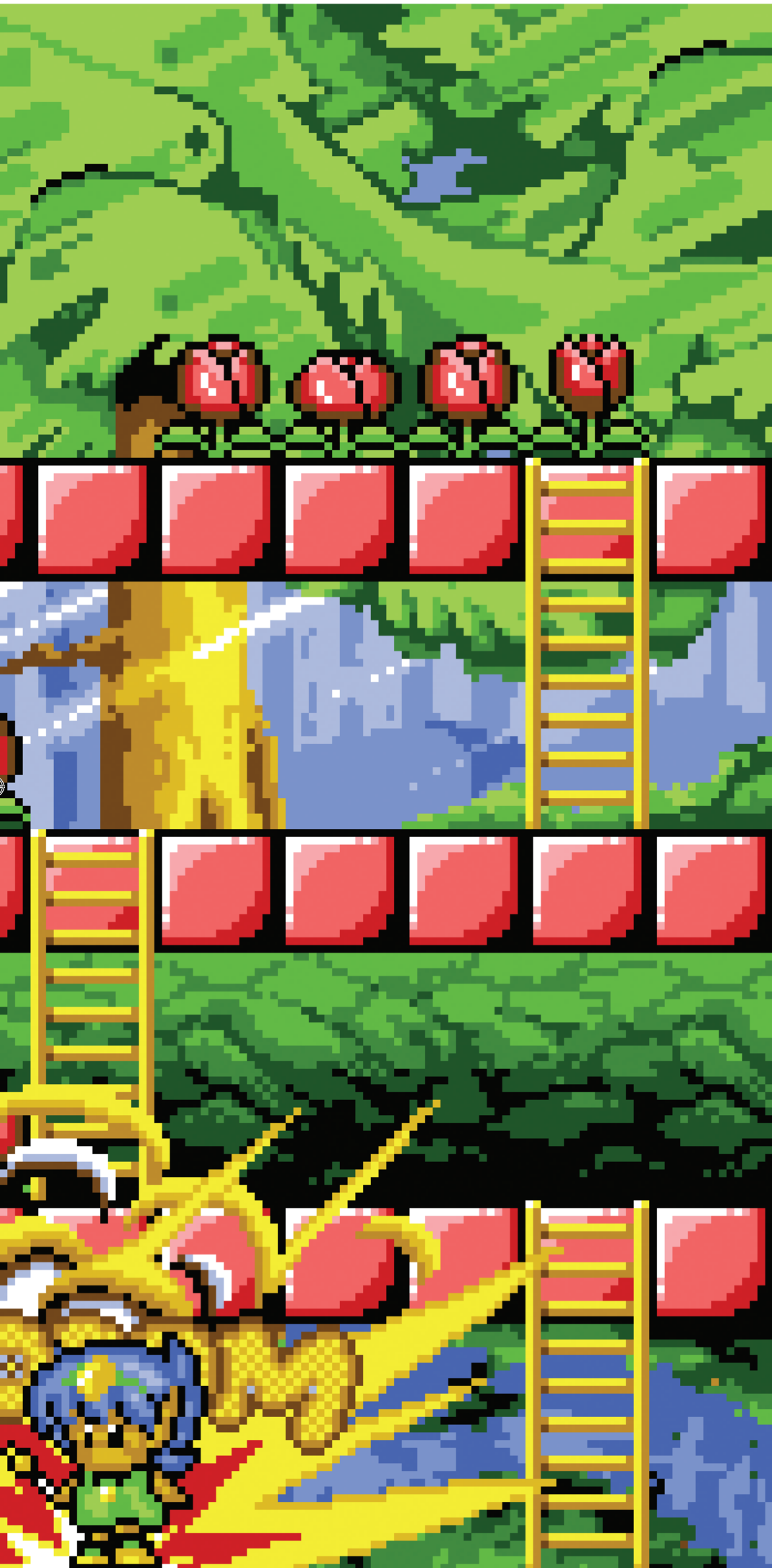
RÉTROVIRUS



» AMIGA » 1991 » THE SALES CURVE

Si les aficionados de la console ont toujours eu des raisons de jalouser certaines capacités des microordinateurs du moment, voire leur envier certains titres qui leur étaient réservés, ils pouvaient souvent se targuer qu'ils avaient de bien meilleures conversions de jeux d'arcade qui enfonçaient généralement largement les portages micro, même sur Amiga. Mais il y avait des exceptions à la règle – dont la version Amiga de *Rod-land*. Ce titre d'arcade de Jaleco est sorti sur tout un tas de supports, de la NES au ZX Spectrum, mais la version Amiga défonce joyeusement toutes les autres, avec ses graphismes, ses cinématiques et ses boss, plus proches de la borne d'arcade (sans pour autant attendre la perfection) que toutes les autres conversions. Alors certes, *Rod-land* – qui s'inspire très ostensiblement de *Bubble Bobble* –, n'est pas le plus original des jeux d'arcade, mais il n'en est pas moins un des meilleurs portages du genre sur Amiga. Et puis, il est toujours de bon ton de se la péter dès qu'on en a l'occasion, et pas seulement pour se moquer de l'Atari ST, alors pourquoi se priver? ★





NOAH



On a beaucoup parlé de la crise du jeu vidéo en Amérique du Nord, en 1983, de ses faillites, de ses pertes phénoménales, de ses victimes. Mais on évoque plus rarement ses conséquences humaines, en particulier les nombreux développeurs qui se sont retrouvés sans emploi quand elle a explosé. Avant ce krach, Noah Falstein travaillait dans le milieu de l'arcade, mais les événements de l'époque vont chambouler ses plans de carrière...

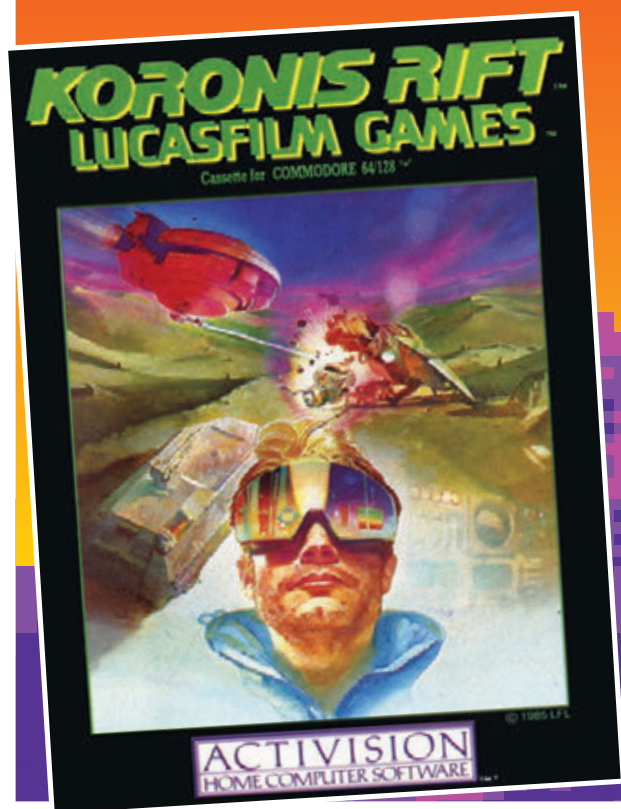
"Je travaillais à Chicago, chez Williams Electronics, sur un jeu d'arcade du nom de *Sinistar*," se souvient Noah. "Une de mes

amies travaillait chez un concurrent et elle avait entendu dire que Lucasfilm ouvrait une division Jeux vidéo. Quand ils l'ont contactée, elle m'a cité parmi ses références. Ils m'ont appelé et je leur ai dit tout le bien que je pensais d'elle, mais finalement, ils ne l'ont pas engagée. Trois mois plus tard, le marché s'écroulait et Williams coulait, alors j'ai dû chercher du boulot. Je me suis dit que ça ne ferait pas de mal de voir s'ils cherchaient toujours des gens, chez Lucasfilm. C'était bien le cas, et c'est comme ça que je me suis retrouvé chez eux. *Rescue On Fractalus* et *Ballblazer*, leurs deux premiers jeux, étaient presque terminés. Leurs qualités m'ont soufflé, surtout le monde en 3D de *Rescue*. La technologie m'impressionnait tellement que je me suis dit que ce serait bien de la pousser un cran au-dessus."

Après avoir décortiqué *Rescue On Fractalus*, Noah conclut que pour aller plus loin dans le concept, l'action du jeu, essentiellement aérienne, se devait de se rapprocher un peu du sol. "Quand on survole les paysages, on a souvent l'impression qu'ils sont générés aléatoirement. J'ai pensé que dans un jeu où l'on se déplacerait plus lentement, au sol, on pourrait plus apprécier la continuité du paysage. J'ai toujours aimé les jeux de combat militaire,



» [Atari 8-bit] Visez bien pour abattre cette soucoupe volante sans endommager ce précieux vaisseau-mastodonte Hulk.



Noah Falstein a été soufflé en découvrant *Rescue on Fractalus* pendant son entretien d'embauche chez Lucasfilm Games... mais il ne savait pas encore qu'il allait s'occuper de sa suite, le tout aussi impressionnant *Koronis Rift*.

et faire un titre avec des sortes de tanks me branchait bien. Il fallait modifier quelques trucs pour que ça fonctionne au niveau du sol, mais rien de très compliqué."

Après avoir adapté le moteur et les paysages de *Rescue* pour la navigation au sol, Noah se penche sur les mécaniques de jeu. "Sauf erreur, c'était le premier jeu où l'on ramassait des armes et des bonus sur les ennemis abattus et où l'on gagnait en puissance au fur et à mesure de la progression. Mais je me suis tout de même inspiré de plusieurs titres, comme *Star Raiders*, qui m'avait beaucoup impressionné. Je lisais aussi beaucoup de science-fiction, à l'époque. Je me rappelle de la saga des romans *Bolo* de Keith Laumer, avec ses tanks cybernétiques géants – j'y ai puisé mon inspiration pour le gameplay. L'idée de technologies extraterrestres abandonnées me vient en partie, je crois, du film *Planète Interdite*."

Noah couche ses idées dans un *design document* et baptise son projet *Alien Tanknology*. Mais très vite, son idée de départ est compromise : "Au départ, c'était surtout un concept générique, qu'on a affiné en travaillant sur le monde de jeu et le scénario. J'adorais

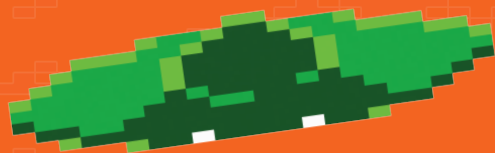
les calembours, alors le jeu de mots avec *Tanknology* m'amusait, mais tout le monde n'était pas de cet avis, chez Lucasfilm. Pendant mes études, j'avais conçu un mini-jeu de minage d'astéroïdes du nom de *Koronis Strike*, alors j'ai proposé *Koronis Rift*, et c'est resté. C'était un nom qu'on aurait pu croiser dans un *Star Wars* et en plus, ça sonnait un peu comme *Fractalus*."

Tout comme son titre, les failles de *Koronis Rift* rappellent elles aussi *Fractalus*, d'autant plus que les deux jeux s'appuient sur des fractales, comme l'explique Noah : "Les fractales se divisaient en blocs de 16x16 ou 32x32 points. Chaque point ne faisait qu'un



» [Atari 8-bit] Les tirs de lasers volent bas, sur Koronis.





► bit indiquant l'altitude. Les fractales créaient automatiquement toutes les extrapolations entre ces points, chaque montagne, chaque vallée. Vu que les failles étaient des bitmaps très simples, c'était à l'origine de simples fichiers texte. J'écrivais des mots et je regardais ce que ça donnait, en fractales. J'ai commencé avec des labyrinthes très simples, puis d'autres plus complexes dans les niveaux avancés. J'ai pas mal tâtonné. C'était très difficile de visualiser les résultats en amont, avant qu'ils ne s'affichent à l'écran. On devait y aller à l'aveugle, les assembler et attendre 10 ou 15 minutes, le temps de les générer avant de pouvoir les tester. C'était assez fastidieux."

Si Noah a conçu les niveaux de *Koronis Rift*, deux de ses collègues ont imaginé les transporteurs extraterrestres baptisés Hulks, les soucoupes volantes qui les protègent et le robot Psytek. "Deux artistes différents se sont occupés des graphismes, et chacun avait son propre style. Je me souviens que Psytek – notre robot animé – a demandé beaucoup de code. C'est Jim St Louis qui l'a créé, en combinant graphismes et astuces de programmation. Le travail de Gary Winnick sur les soucoupes et le reste est assez différent. Je crois que Gary n'aimait pas faire de dessins préparatoires – il n'arrêtait pas de plaisanter sur ses 'briques artistiques' !"

À cause du hardware pour lequel *Koronis Rift* a été programmé, les combats contre les soucoupes et les séquences de pillage des Hulks avec un autre robot doivent être séparés, même s'il était possible d'explorer les failles de *Koronis* tout en affrontant les soucoupes volantes. "L'animation du robot et de la soucoupe volante utilisent la même technique de sprite, donc c'était l'un ou l'autre, mais pas les deux en même temps", explique Noah. "Et on ne voulait pas que le fait de faire sortir le robot fasse partir la soucoupe. Tirer et naviguer en même temps... les avis divergeaient d'une personne à l'autre. Certains

“Je n'aime pas les jeux qui vous forcent à finir le niveau 1, puis le niveau 2, etc.”

Noah Falstein

aimaient simplement admirer les paysages, d'autres se focalisaient sur les détecteurs radar pour débusquer les Hulks."

Outre ces détecteurs, le gameplay de *Koronis Rift* s'enrichit de power-ups, d'armes et de boucliers, à récupérer sur les Hulks et à activer via un panneau de commandes iconographique.

"L'idée d'un panneau de commandes limité et le fait de devoir remonter sur le vaisseau pour changer les armes et les boucliers me vient de jeux de rôles de l'époque, où l'on devait retourner en ville pour changer d'équipement. Je pensais que le panneau n'aurait pas besoin d'explications, mais *Koronis Rift* était le premier jeu micro que je concevais entièrement. Si son utilisation était claire pour moi, ça ne l'était pas pour tout le monde."

Noah s'appuie sur un ingénieux code couleur pour faciliter la gestion de l'inventaire dans ce panneau de contrôle. "Je crois que l'idée m'est venue à la fois parce que je programmais sur Atari 800, qui affichait 128 couleurs simultanément, alors que le standard était à

l'époque de 4 ou 16 couleurs. Mais je me suis aussi inspiré d'un jeu de société SPI du nom de *Sorcerer*, dont le système de magie associe les sorciers et les couleurs. Les couleurs similaires se renforcent, mais à l'inverse, des teintes opposées sont plus faibles les unes contre les autres. C'était un système à la fois simple, élégant, et circulaire : aucune attaque ou défense n'est plus forte que toutes les autres."

Noah souhaite que son jeu soit plus qu'un simple shooter et ajoute une dimension stratégique au gameplay : "Il faut aussi se repérer dans les paysages, apprendre la configuration des failles et comprendre comment tout s'entrecroise, afin de bien choisir où attaquer et quelles armes privilégier. Et puis, on peut aussi passer des failles. Je n'aime pas les jeux qui vous forcent à finir le niveau 1, puis le niveau 2, etc., et qui vous bloquent quand vous n'arrivez pas à passer un niveau. J'aimais bien l'idée de pouvoir sauter une partie pour aller plus loin, tout en étant limité naturellement par le niveau de difficulté si vous allez trop loin. Il faut savoir s'autodiscipliner !"

L'expérience de Noah dans le secteur de l'arcade l'amène à concevoir une fin à *Koronis Rift* et à imaginer un objectif final. Le joueur doit donc se renforcer au fil de sa progression pour avoir une chance de détruire une base extraterrestre. "Je me suis dit que ce serait bien de faire monter la tension jusqu'à une scène de fin, car à cette époque, la plupart des jeux se contentaient d'augmenter encore et encore leur difficulté. *Le Retour du Jedi* venait de sortir – et j'ai voulu inclure l'équivalent de la destruction de l'Étoile Noire, comme bouquet



» [Atari 8-bit] Le droïde scientifique Psytek analyse un artefact extraterrestre depuis son vaisseau en orbite autour de Koronis.

LA CRÈME LUCASFILM

D'autres grands titres de la division Jeux de Lucasfilm...



BALLBLAZER

Une vision futuriste du football en un contre un, avec des véhicules très rapides, mais aussi des tacles, des obstructions et des buts mobiles. Le rythme effréné du jeu aurait pu être déstabilisant, mais la caméra se replace constamment derrière la balle et permet de rester concentré sur l'action.



RESCUE ON FRACTALUS

Fractalus est principalement une mission de sauvetage au-dessus d'un monde extraterrestre hostile, mais a aussi une dimension shoot-'em-up, avec ses tourelles antiaériennes et ses soucoupes kamikazes à abattre. Gare aussi à ces fourbes d'aliens déguisés en pilotes humains à secourir !



THE EIDOLON

Si son système de cavernes à explorer à la première personne reprend le moteur fractal de *Fractalus*, *Eidolon* est plus un jeu de fantasy science que de pure SF. Des monstres à battre préférentiellement avec des armes de la même couleur gardent les diamants nécessaires pour vaincre les dragons d'Eidolon.



MANIAC MANSION

Ron Gilbert et Gary Winnick n'aimaient pas taper des commandes dans les jeux d'aventure textuels et ont réinventé le genre en troquant le clavier pour des contrôles au curseur. Les énigmes de *Maniac Mansion* sont de savoureux casse-têtes sublimés par une histoire aussi drôle et surréaliste que ses truculents personnages.



final.”

Après de rapides tests en interne (Noah est le seul qui aura joué à *Koronis Rift* du début à la fin), le jeu est mis en vente. Son créateur se souvient d’avoir été surpris de voir qu’il avait plus de succès à l’étranger qu’aux États-Unis. “Les résultats étaient bons, mais pas extraordinaires. Ce qui nous étonnait, c’était que la plupart de nos jeux se vendaient beaucoup mieux en Europe qu’aux États-Unis. C’était un peu frustrant de voir qu’on vendait moins à domicile, sans comprendre pourquoi. Pourtant, les critiques étaient bonnes, le bouche-à-oreille aussi, et Lucasfilm était un nom connu, grâce à *Star Wars* et *Indiana Jones*.”

Si Noah regrette que le jeu n’ait pas mieux fonctionné à l’époque, il est en revanche ravi que la réputation de *Koronis Rift* se soit étoffée au fil du temps. Et même avec le recul, il ne voit rien à changer au jeu, en particulier : “Si je pouvais revenir en arrière et changer des choses, j’imagine que je ferais deux-trois trucs différemment. Mais vu les ressources que j’avais et l’expérience qui était nôtre à l’époque, je suis plutôt content du résultat. Je suis fier que des gens jouent aujourd’hui encore à ces vieux jeux auxquels j’ai participé. Et je dirais même plus : je suis ravi que des gens qui n’étaient même pas nés quand ces jeux sont sortis y jouent aujourd’hui !” ★

» [Atari 8-bit] Les cieux de *Koronis* se teignent de pourpre, alors que le rover de surface tire sur une soucoupe volante qui passe à portée.

KONVERSIONIS RIFT

Que valent les autres versions du jeu ?



COMMODORE 64

□ La version C64 du jeu a été convertie en interne par Ron Gilbert, avec une remarquable fidélité. Si les paysages de la planète *Koronis* sont ici en niveaux de gris, ce portage compense avec de très bons effets sonores.



APPLE II

□ Programmé également en interne, mais cette fois par Randy Farmer, le portage Apple II est lui aussi très proche de l’original – un exploit, vu le support. Les principales concessions sont une planète en noir et blanc et des effets sonores minimalistes, mais la bonne fluidité du jeu et son gameplay fidèle à l’original excusent sans mal ces petits défauts.



ZX SPECTRUM

□ Sorti deux ans après la version Atari 8-bits, ce portage s’en sort avec les honneurs graphiquement en évitant les clashes de couleurs et en gérant plutôt bien les contraintes d’un unique canal audio. Les commandes sont assez mal fichues, mais le gameplay reste fidèle à l’original.



AMSTRAD CPC

□ Loin de n’être qu’une simple conversion de la mouture Spectrum, le portage de *Koronis Rift* sur Amstrad, qui reprend fidèlement le gameplay d’origine, exploite le mode multicolore de la machine et affiche une planète *Koronis* plus jolie que sur le jeu d’origine. La partie audio est elle aussi un cran au-dessus, donc cette version remporte le pompon haut la main.



MSX2

□ Un portage décevant, tant le MSX2 est capable de bien mieux en termes de résolution. Mais hélas, les graphismes sont plus sommaires que sur la version Atari 8-bits d’origine, et la partie audio fait le minimum syndical. Malgré tout, le gameplay est fidèle à l’original, et c’est tout de même le plus important.



TRS-80 COULEUR

□ Un bien bel effort, mais un résultat mitigé : *Koronis Rift* sur *Coco* est joli, mais l’animation est loin d’être aussi fluide que dans la version Atari 8-bits. La partie sonore n’est guère excitante non plus, mais là encore, le gameplay est intact, alors ne lui jetons pas la pierre.



ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

□ Le système point-and-click de *Maniac Mansion* est repris pour cet autre jeu d’aventure où l’on retrouve le même style d’humour et de puzzles. Le joueur y incarne un journaliste devant sauver la Terre d’une infâme menace d’invasion extraterrestre.



LE PUR MOMENT...

Quackshot Starring Donald Duck

» PLATEFORME : MEGA DRIVE » DÉVELOPPEUR : SEGA » SORTIE : 1991

Nom d'un caneton ! Vous voilà face au terrible comte Duckula, à moitié échappé d'un cartoon *Dracula* et d'un *Castlevania* ! Vous en avez déjà plein les palmes : vous avez fouillé Donaldville et le Mexique de fond en comble, en quête du trésor du roi Garuzia, mais vous n'avez toujours pas assez d'indices et décidez, presque par désespoir, d'aller jeter un œil en Transylvanie, histoire de vous renseigner auprès du vampire ansériforme.

Escorté par ses fidèles chauves-souris gardiennes, le compte Duckula en impose, mais après quelques torgnoles, il battra vite en retraite comme un couard, et vous pourrez enfin récupérer la véritable carte du trésor et reprendre votre périple pour détrôner l'Oncle Picsou du sommet de la liste des canards les plus riches de la planète... *

Power

Temper

Donald



RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Pétage de plumes

Tout le monde le sait, Donald a un sale caractère et peut très vite partir en vrille – peut-être pour compenser ses problèmes d'élocution. Sega a eu la bonne idée de reprendre ses énormes colères en jeu, en le transformant en machine à biffer furieuse quand il mange trop de piments. Mieux vaut alors ne pas se trouver sur son chemin...



Canard volant

Une des bonnes idées du jeu, c'est qu'on revient généralement plusieurs fois sur chaque niveau. Comme dans les Metroidvania, il faut en effet détenir certains objets pour accéder à de nouvelles zones et progresser dans l'aventure. Donald voyage d'un lieu à l'autre en avion et visiblement, ça ne l'inquiète pas que ses neveux soient aux commandes...



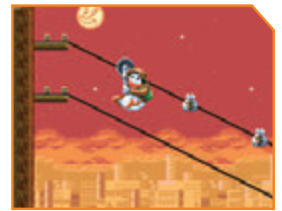
Donald Lecter

Les fans savent que Donald vit à Donaldville, qu'il n'aime pas trop ce pédant de Mickey et qu'il est un canard de Pékin, une espèce importée en Amérique depuis la Chine pour sa viande. Justement, en parlant de viande : dans *Quackshot*, Donald récupère de la vie en mangeant du poulet rôti. Ça ne choque personne ?



Sur toute la ligne

Si *Quackshot* est avant tout un jeu de plateforme en scrolling classique, certaines sections offrent un peu de variété, comme celle à Donaldville où l'on glisse sur des câbles en ramassant de l'argent tout en évitant des décharges électriques. Un saut raté, et c'est la chute vers la mort assurée...



P'tite BIO

Après le succès de *Castle Of Illusion* en 1990, il était inévitable que Sega refasse un jeu de plateforme Disney sur sa Mega Drive. Mais cette fois, Mickey Mouse laisse la place à Donald Duck, dans une réjouissante aventure à travers le globe, à la recherche du trésor perdu du Roi Garuzia...

Points

00024500

LE MAKING OF DE **REDHAWK ET DE KWAH!**

Kevin Oliver est un Monsieur
Tout-le-Monde, quoiqu'un peu
maniéré quand même. Mais il
cache un secret, un masque
et une cape : si personne ne
s'intéresse à Kevin,
le monde entier connaît et
admire le super-héros...
REDHAWK !

En 1986, le genre de l'aventure graphique commence déjà à avoir le vent en poupe, et les éditeurs de jeux croulent sous les propositions, à l'affût de quelque chose qui se distinguerait de la masse... Et un de ces quelque chose, justement, va sortir de l'imagination de Mike Lewis. Tombé amoureux des ordinateurs pendant ses études, Mike abandonne la carrière de chimiste qu'il envisageait pour suivre un cursus informatique. "Au lycée, on avait un terminal téléscrip-teur branché à une unité centrale de l'université," se souvient-il.

Ailleurs, Simon Price, accro aux jeux vidéo depuis qu'il a goûté à la borne *Space Invaders*, s'intéresse lui aussi à la programmation : "Dans mon école, on avait des leçons de programmation en BASIC à l'heure du déjeuner", nous raconte-t-il. "Je voulais apprendre comment écrire mes propres jeux pour arrêter de me ruiner dans les salles d'arcade."

Il devra attendre un peu pour concrétiser ce rêve, mais c'est à cette époque que les deux jeunes gens se rencontrent : "Moi, j'étais à l'université et je travaillais aussi sur téléscrip-teur, mais j'étais directement branché sur l'unité centrale", raconte Simon. "Mike est venu un jour et a vu mon manuel de programmation, et on a commencé à discuter.

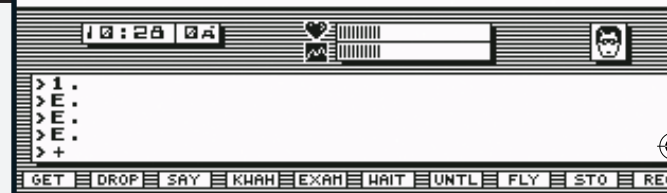
» [ZX Spectrum] Le quotidien d'un super-héros, ce n'est pas que les super-vilains, mais aussi les petites frappes de base.



Infos

- » **ÉDITEUR :** Melbourne House
- » **DÉVELOPPEUR :** Silhouette Software (Mike Lewis, Simon Price et Carl Cropley)
- » **SORTIE :** 1986
- » **PLATEFORMES :** ZX Spectrum, Amstrad, Commodore 64
- » **GENRE :** Aventure graphique

» [C64] Dans l'esprit de la série *Batman* des années 60, l'action est ponctuée par des onomatopées, dans les deux jeux.



"Je voulais apprendre comment écrire mes propres jeux pour arrêter de me ruiner dans les salles d'arcade"

- Simon Price

Et c'est comme ça que sont nées notre collaboration et notre incursion dans l'industrie du jeu vidéo. Quelque temps plus tard, Simon programme finalement son clone de *Space Invaders* : "J'ai passé toutes mes vacances de Noël à écrire le programme à la main sur un vieux rouleau de papier peint. Mais plus tard, quand j'ai eu mon ZX Spectrum tant attendu, j'ai pu passer à un environnement de travail plus concret !"

Après l'université, Simon et Mike prévoient de trouver du travail dans la niche de la programmation militaire et commerciale. "Pour avoir droit à des subventions afin de monter notre boîte, il fallait être sans emploi

depuis au moins 3 mois", nous explique Mike. "On a donc dû s'inscrire au chômage pour pouvoir lancer notre affaire." Vu qu'ils ne peuvent pas travailler pendant quelque temps, les deux compères s'occupent en programmant des démos de jeux. Pendant leur dernière année d'études, ils avaient écrit un livre, *Writing Adventure Games On Your CPC 464* ('Programmer des jeux d'aventure sur CPC 464'), et décident de présenter quelques-unes de leurs démos à l'éditeur dudit livre, Melbourne House. "Ils ont aimé ce qu'ils ont vu, mais ces démos tournaient sur BBC Micro et ils disaient que le Spectrum était plus intéressant commercialement, en termes de volumes de vente", nous dit Mike. Une des démos attire tout particulièrement l'attention des gens de Melbourne House : un jeu d'aventure avec un super-héros.

"L'idée derrière Redhawk, c'était de faire un jeu d'aventure texte avec un petit quelque chose en plus qui ferait la différence", nous dit Mike. "On s'est surtout inspirés de deux choses : notre amour des jeux d'aventure, et une BD sur laquelle j'avais travaillé avec le dessinateur Carl Cropley. Ça s'appelait *Red Fox* et j'avais écrit le scénario. Quand le projet de jeu vidéo a émergé, on s'est tout naturellement tournés vers Carl pour les graphismes."

Mike était un grand fan de jeux d'aventure,

mais Simon, lui, n'y connaissait pas grand-chose avant *Redhawk* : "Je n'avais jamais vu et encore moins joué à un jeu d'aventure avant de rencontrer Mike," nous avoue-t-il. "Et même à partir de là, je m'amusais plus à essayer des trucs dans ces jeux au lieu d'y jouer sérieusement. J'étais surtout fasciné par le fonctionnement des jeux d'aventure et je me demandais comment on pourrait les améliorer."

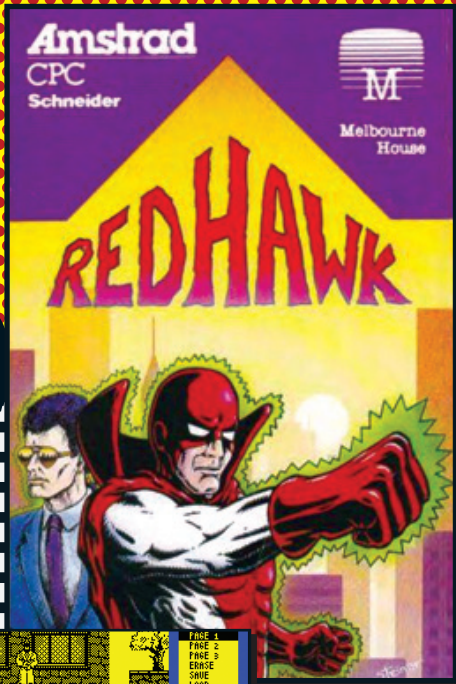
Les goûts de Mike et Simon en matière de comics sont évidents dans *Redhawk* et dans *Kwah!*. "On s'est volontairement inspirés de *Spiderman*, de *Superman* et compagnie pour que les joueurs cernent facilement le personnage", nous dit Mike. "Ça permettait aussi de jouer deux personnages en jeu, avec des capacités différentes." Fan des BD anglaises *The Dandy* et *The Beano*, Simon ajoute une dimension comique au jeu, souvent absente des comics américains.

L'interface sobre mais efficace du jeu vient en partie du Lisa d'Apple. "Je ne me rappelle pas comment l'idée est venue, au départ, mais on devait certainement être au pub !", plaisante Mike. "Je me souviens d'avoir griffonné l'interface sur un bout de papier, avec un plan des différents emplacements, pour vérifier que ça se tenait."

L'interface de *Redhawk* combine trois cases de bande dessinée où sont décrites les conséquences des actions que le joueur entre dans la partie inférieure de l'écran. ►



» [ZX Spectrum] Redhawk rencontre son premier super vilain, Fusor, chez le joaillier.



► Une configuration originale visant à séduire un plus large éventail de joueurs : “Je pense qu’un des soucis de *Redhawk*, c’est que des joueurs habitués aux jeux d’aventure hardcore l’ont trouvé trop facile, mais on voulait aussi que ceux qui faisaient un jeu d’aventure pour la première fois s’amusent également.”

Le héros en collants rouges du jeu ne chôme pas. Le jour, il est Kevin Oliver, un apprenti-reporter maniéré qui doit tout d’abord décrocher son premier boulot dans un journal local. Puis il doit se débarrasser de voyous avant de se transformer en Redhawk et traîner les vauriens en question jusqu’au commissariat. Après cette première arrestation, les hommes de loi lui confient une radio afin qu’il soit alerté des crimes en cours. Mais très vite, des menaces bien plus grandes que de simples voyous se profilent, car tout super-héros se doit d’avoir un super-vilain. Ou plutôt quatre, en l’occurrence. Chaque vilain possède une carte magnétique de couleur, et Redhawk en a besoin pour désactiver la bombe qui menace de réduire la ville en cendres. Le super-héros doit donc

“Kwah ! ne nous a demandé que six semaines de travail, vu qu’on avait déjà le plus gros du code”

Mike Lewis

vaincre Fusor, The Rat, Techno et Merlin par la force ou l’ingéniosité, afin que la paix règne de nouveau. Il faut souligner que *Redhawk* se déroule en temps réel – chose rare à l’époque. “Mike aimait bien l’idée d’afficher une horloge qui scrolle à l’écran”, nous raconte Simon, “et quand on a décidé que l’histoire progresserait en temps réel, j’ai repris un système que j’avais développé pour l’armée. Ce n’est pas facile, de gérer le temps dans un jeu d’aventure, mais c’était intéressant de trouver comment faire.”

Le moteur de jeu est conçu sur la base d’un programme que les deux amis avaient imaginé dans leur livre chez Melbourne House, qu’ils ont affiné et réécrit pour *Redhawk*. “On s’est partagé le travail”, raconte Mike. “Pour *Redhawk*, j’ai programmé les versions Spectrum et Amstrad et développé le moteur graphique. Simon a codé la version Commodore 64 et a travaillé sur l’aventure proprement dite.”

Pour *Kwah !*, la suite de *Redhawk*, ils ont repris le même moteur et Mike s’est occupé de l’histoire, tandis que Simon prenait en main la partie graphique. “La ‘partie graphique’, c’était surtout trouver comment intégrer un maximum de trames de remplissage et des images dessinées à la main, dans le moins de mémoire possible”, raconte Simon.

“Comme souvent en programmation 8-bits, on manquait de place”, ajoute Mike. “Tout devait tenir dans les 48 Ko du Spectrum, et même

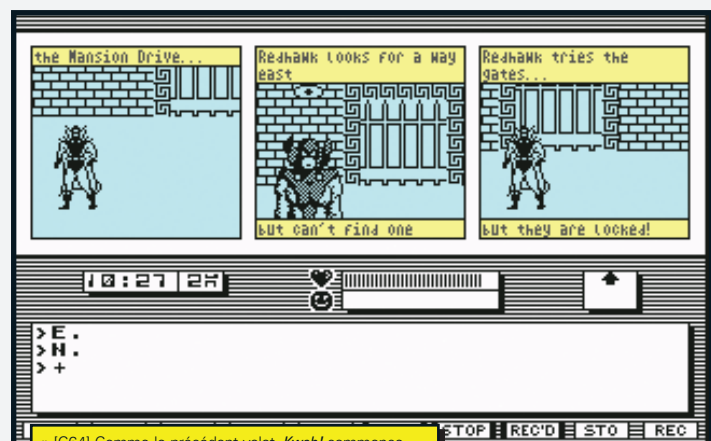


Du même développeur

THE MYSTERY OF ARKHAM MANOR (CI-DESSUS)
PLATEFORMES : ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64
ANNÉE : 1987

WIZ
PLATEFORMES : ZX Spectrum, C64
ANNÉE : 1987

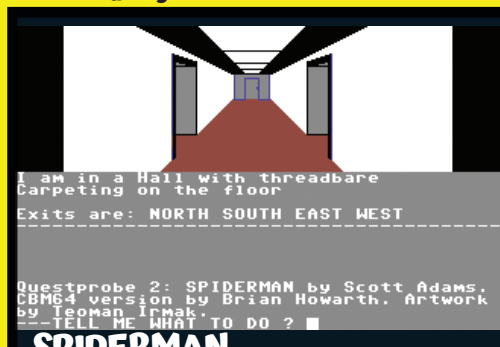
PULSE WARRIOR
PLATEFORMES : ZX Spectrum, Commodore 64
ANNÉE : 1988



» [C64] Comme le précédent volet, *Kwah !* commence avec un Kevin qui ne sait pas vraiment ce qu’il fiche là.

Super-héros 8-bits

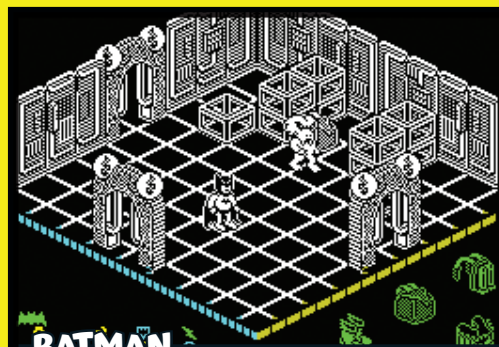
une grosse envie d’élasthane ? Voilà de qui vous superoccuper !



SPIDERMAN

ADVENTURE INTERNATIONAL, 1984

□ Questprobe a produit de nombreux jeux d’aventure de qualité au début de l’ère 8-bits, dont ce *Spiderman*. Le joueur y incarne bien sûr le célèbre monte-en-l’air et affronte de dangereux ennemis comme Sandman et Mysterio, qui ont décidé de conquérir le monde. Comme c’est original.



BATMAN

OCEAN, 1986

□ Le classique isométrique de Jon Ritman et Bernie Drummond est plus proche de la série potache des années 60 que du Batman sombre à la mode d’aujourd’hui. Le Chevalier Noir doit retrouver les morceaux de sa Batmobile et résoudre pour ce faire tout un tas de puzzles tortueux.



PHANTOM CLUB

OCEAN, 1987

□ Conçu par l’équipe de Movie, *Phantom Club* met le joueur dans les collants de Plutus, un super-héros de seconde zone, mais le seul qui reste pour affronter le maléfique Zarg. C’est encore un jeu de puzzle isométrique, plutôt conséquent avec ses 550 salles. Eh ouais, quand même.



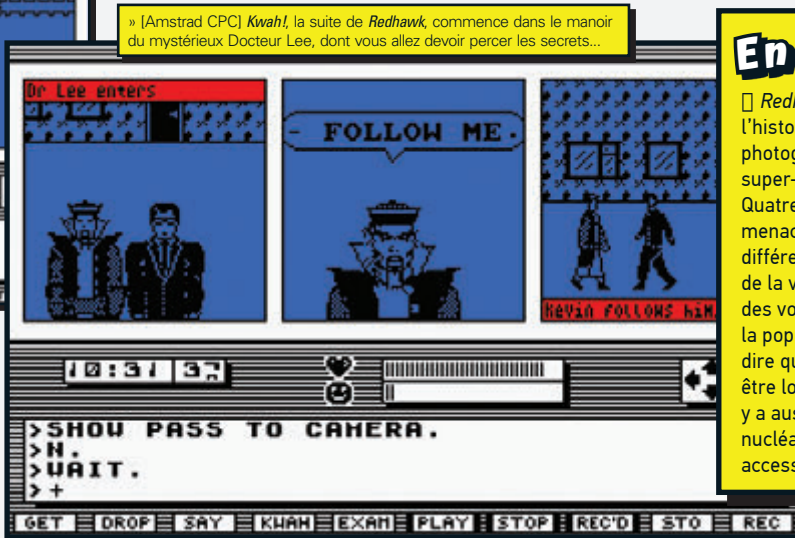
en mettant à contribution les *buffers* cassette et imprimante, on était à l'étroit." En outre, les outils de développement de *Redhawk* et de sa suite tournaient sur BBC Micro. "Le lecteur de cassettes du Spectrum de Mike avait des ratés, mais on gardait des copies de tout sur disquettes BBC", se souvient Simon. "C'était vraiment pénible de transférer les données d'une machine à l'autre. Je me souviens vaguement d'avoir soudé des câbles série entre les deux machines pour les relier. Et vu que Mike et moi, on est tous les deux daltoniens, on vous laisse imaginer la galère avec les couleurs des fils!"

Redhawk demande environ cinq mois de travail et à sa sortie, son succès critique et commercial appelle tout naturellement une suite.

"*Kwah!* ne nous a demandé que six semaines de travail, vu qu'on avait déjà le plus gros du code", explique Mike. "On a changé quelques trucs, comme le moteur graphique. On est passés aux graphismes bitmap pleins, qui rendent mieux que les images vectorielles du premier jeu, je trouve."

Les ventes de *Kwah!* sont également plutôt bonnes, mais le projet d'un troisième volet n'a jamais vraiment été à l'ordre du jour, comme l'explique Mike : "Simon et moi, on bossait aussi sur d'autres choses et on a tous les deux compris qu'on ne se ferait pas d'argent avec les jeux d'aventure sur plateformes 8-bits."

Le rachat de Melbourne House par Mastertronic



En bref

□ *Redhawk*, c'est l'histoire de Kevin Oliver, photographe de presse et super-héros en collants. Quatre super-vilains menacent d'attaquer différents établissements de la ville, tandis que des voyous terrorisent la population. Autant dire que la journée va être longue, surtout qu'il y a aussi une bombe nucléaire à désamorcer, accessoirement...

met définitivement fin à d'hypothétiques nouvelles aventures du super-héros.

Malgré la réussite de leurs deux jeux, Mike et Simon pensent qu'ils auraient pu faire mieux. "On aurait dû inclure plus de lieux, et plus de crimes à résoudre", nous dit Mike. "Mais on n'avait tout simplement pas la place. C'était notre premier jeu et je ne crois pas qu'on aurait pu faire autrement." Simon, lui, trouve qu'ils auraient dû aller plus loin dans l'humour et l'interactivité : "Avec le recul, on aurait dû prévoir ce que les gens allaient surtout aimer, dans *Redhawk*, à savoir les trucs drôles ou vulgaires qu'on lui fait dire. Par exemple, on aurait pu inclure un système pour que les joueurs puissent ajouter leurs propres blagues..."

Après *Redhawk*, Mike Lewis a conçu le jeu *The Mystery Of Arkham Manor*, inspiré de l'œuvre de Lovecraft, avant de basculer sur le développement 16-bits. "J'ai écrit un jeu du nom de *The Acrobat* pour Rainbird, une version améliorée du concept de *Redhawk*,

un point-and-click présenté sous forme de bande dessinée. Mais Rainbird a été racheté par Microprose, qui n'a pas été intéressé." Fatigué par les changements et rachats constants du marché volatil du jeu vidéo, Mike, aujourd'hui en semi-retraite, est passé à la programmation de logiciels professionnels pour les hôtels. Simon a continué quelque temps à développer des jeux d'arcade sur Commodore 64, avant de quitter à son tour l'industrie du jeu vidéo pour devenir programmeur à l'université de Bristol, en Angleterre, où il travaille encore aujourd'hui.

"Le temps passé à programmer avec Simon, ce sont les meilleurs moments que j'ai vécus dans ce milieu", conclut Mike. "À cette époque, deux types pouvaient faire un jeu en quelques mois, sans budget de plusieurs millions de dollars ni grosses équipes ou jolis graphismes, mais avec un sens du gameplay qu'on a tendance à oublier, aujourd'hui."

"J'ai passé de très bons moments avec Mike", nous dit Simon. "Et allez savoir... peut-être que *Redhawk* reviendra, un jour!" *



GO!, 1987

□ Le label Go! d'US Gold a eu son lot de pépites, mais cette aventure où Captain America affronte le sombre Docteur Megalomann n'est pas une. Le gameplay est horriblement lent et les graphismes moches. On aime bien le titre, par contre. Mais il faut dire qu'on a l'esprit parfois mal tourné.



GREMLIN GRAPHICS, 1990

□ Un tout nouveau héros, qui a pourtant connu bien des aventures auparavant. Mais ici, engagé par un extraterrestre, Monty Mole enfle la panopie du parfait super-héros pour détruire cinq gardiens et les soulager de leur trésor. C'est super-héroïque, ça? Z'êtes sûrs?



LE JEU QUI VA BIEN Night Stalker

Un des jeux les plus estimés de l'Intellivision – et c'est mérité. *Night Stalker* met le joueur dans la peau d'un homme coincé dans un labyrinthe mortel plein de chauves-souris, d'araignées et de robots, et devant amasser un maximum de points en abattant tous ses ennemis. La tâche n'est cependant pas simple, puisque chaque pistolet que vous ramassez ne contient que six balles, aussi les rôles de chasseur et de proie alternent-ils constamment pendant une partie. C'est tout simple, mais la tension grimpe progressivement avec la difficulté croissante et des robots de plus en plus costauds et de plus en plus fûtés.







FICHE SIGNALÉTIQUE

□ Bien que le disque directionnel de la manette de l'Intellivision soit digital, il détecte 16 directions différentes – soit deux fois plus qu'un joystick classique.

RAM : 524 OCTETS DE MÉMOIRE VIVE, 932 OCTETS DE MÉMOIRE VIDÉO
PROCESSEUR : CP1610 16-BITS GENERAL INSTRUMENTS À 894,886 KHZ
VIDÉO : PUCES D'INTERFACE TÉLÉVISION STANDARD (GENERAL INSTRUMENTS AY-3-8900-1)
AUDIO : GENERAL INSTRUMENTS AY-3-8914 (TROIS CANAUX MONO)
SUPPORT : CARTOUCHE ROM

Intellivision

» CONSTRUCTEUR : Mattel Electronics » ANNÉE : 1979

Quand le géant du jouet Mattel se penche sur la possibilité de lancer une console de jeux vidéo

En 1977, il ne sait pas qu'un autre géant, cette fois de l'arcade, est aussi sur les rangs et qu'Atari s'apprête à sortir sa console 2600. Mais si Mattel a repéré chez General Instruments un produit adéquat (le Gemini 6900) pour sa propre console, ses dirigeants décident finalement de se concentrer sur le marché des jeux électroniques portables. Le succès de ces derniers entretient si bien la réputation de la marque Mattel Electronics qu'en 1979, la société se décide finalement à monter

à l'assaut d'Atari. L'équipe d'ingénieurs de Dave Chandler imagine ainsi l'Intellivision, testée la même année sur le marché américain.

Avec sa livrée bois et or, la console est tout à fait à la mode de la fin des années 70, avec ses deux contrôleurs imposants dotés d'un disque directionnel, d'un pavé numérique et d'un emplacement pour placer des cartouches spécifiques aux différents jeux. Ce look classique sera abandonné pour l'Intellivision II, bien plus moche, juste avant que le marché du jeu vidéo américain ne s'effondre en 1983. *

LE MAKING OF DE

ZEEWOLF

Zeewolf est un des tout derniers grands jeux de l'Amiga, une véritable déclaration d'amour d'une bande de fans absolus au microordinateur 16-bits de Commodore...



INFOS

- » ÉDITEUR : BINARY ASYLUM/EMPIRE INTERACTIVE
- » DÉVELOPEUR : BINARY ASYLUM
- » SORTIE : 1994
- » PLATEFORME : AMIGA
- » GENRE : SHOOT-EM-UP 3D

Pour un jeu d'action Amiga en 3D, *Zeewolf* envoie sacrément du pâté, si vous nous permettez cette expression (c'était ça ou 'Zeewolf baboule sévèrement du pingouin', donc ne vous plaignez pas). C'est un shoot-em-up à missions, superbement réalisé, avec un hélicoptère très manœuvrable, qui emprunte autant à des classiques axés sur la physique comme *Gravitar* ou *Thrust* qu'à des *Choplifter* ou des *Desert Strike*. C'est aussi le premier titre développé par Binary Asylum, un studio fondé par trois anciens journalistes de la presse Jeu vidéo : Andy Wilton, Andy Smith et Bob Wade. "On a fondé Binary Asylum pour sortir *Zeewolf*", se souvient Andy Wilton. "Le jeu était en développement depuis quelque temps déjà, avant qu'on ne crée la boîte. Notre but, c'était de faire de grands jeux dans de bonnes conditions de travail."

Quand ils étaient encore testeurs de jeux, les trois compères ont pu s'essayer

à des tas de titres, dont un qui les a tout particulièrement influencés pour *Zeewolf* : *Elite*, de David Braben et Ian Bell. Mais pas seulement : "On a joué à des tonnes de jeux", nous raconte Andy Wilton, "pratiquement tout ce qui sortait sur tous les supports, alors on a largement eu de quoi s'inspirer, des jeux les plus connus aux titres les plus obscurs. Je citerai par exemple le premier *Zarch*, sur Archimedes, une machine pas vraiment taillée pour les gamers ! C'était la première fois que je voyais quelqu'un tenter de créer un monde riche et détaillé avec des graphismes 3D. C'était vraiment à la pointe de ce qu'on pouvait faire sur le hardware de l'époque, et j'ai adoré ce jeu, qui est d'ailleurs ressorti plus tard sur Amiga et Atari ST sous le nom de *Virus*. Je me disais qu'il fallait pousser plus loin le concept, cependant. J'imaginais un monde habité, avec des véhicules terrestres, des bâtiments, etc."

La conversion d'Andy à la programmation sur Amiga est un choix totalement personnel. "J'ai lâché le journalisme pour ouvrir ma boîte afin de faire et vendre tout seul des applications et des utilitaires pour l'Amstrad PCW, un ordinateur 8-bits vendu comme traitement de texte, mais qui a accueilli quelques jeux, comme l'excellent *Batman* de Jon Ritman. J'avais



» [Amiga] Un hélicoptère refait le plein, posé sur le pont d'un porte-avions.

WOLF

programmé un tableau, et en bossant sur le module de graphiques 3D, mon intérêt pour le graphisme s'est ravivé, et ça m'a donné envie de faire un jeu. J'ai acheté un Amiga et un manuel, et un bon ami à moi, Jim Gardner, qui travaillait à l'époque chez MicroProse, m'a donné les sources d'un jeu Amiga simple, pour que je me fasse les dents. J'ai vite commencé à tracer des modèles en fil de fer, puis des polygones pleins, et je ne me suis plus arrêté... Je n'avais pas vraiment d'objectif professionnel, je voulais juste faire un jeu. J'étais en admiration devant le rendu de *Virus* et je suis parti du principe d'un vaisseau spatial en polygones colorés, et le reste s'est greffé tout autour."

Si l'influence de *Zarch/Virus* sur *Zeewolf* est évidente, aussi bien graphiquement que du côté des commandes à la souris, on y trouve aussi des réminiscences d'autres titres, comme le confirme Andy : "On a emprunté à *Choplifter* le système de récupération des personnes", nous dit-il. "On voulait retrouver ce même sentiment de vulnérabilité qu'on a quand on est au sol, à attendre que les petits bonshommes montent à bord. Et le coup du transport de tank par câble est un clin d'œil à *Thrust*. Et puis, je dois aussi citer



Oids de FTL, un hybride de *Choplifter* et de *Thrust*, justement, auquel j'ai beaucoup joué, aussi. En dehors du jeu vidéo, il y a aussi *Chickenhawk*, le livre de Robert Mason et les créations de Gerry Anderson, surtout *Les Sentinelles de l'Air*. *Chickenhawk*, ce sont les mémoires d'un type qui pilotait des Hueys au Vietnam, mais le livre parle surtout de pilotage, plus que de la guerre, et il est bourré de détails sur le fonctionnement des hélicoptères. Je n'aurais jamais fait un jeu avec un hélico si je n'avais pas lu ce bouquin. Gerry Anderson ▶

» [Amiga] Protégez un avion allié en explosant les tanks ennemis qui vous barrent la route.



DU MÊME DÉVELOPPEUR

ZEEWOLF

PLATEFORME : AMIGA
ANNÉE : 1994

ZEEWOLF 2 : WILD JUSTICE (CI-DESSUS)

PLATEFORME : AMIGA
ANNÉE : 1995

STAR TREK : NEW WORLDS

PLATEFORME : PC
ANNÉE : 2000

REPOUSSER LES LIMITES

Cinq autres jeux Amiga en 3D qui ne fond pas les choses à moitié.

EPIC

1992

□ Digital Image Design améliore encore le formidable moteur 3D de sa simulation de vol *F29-Retaliator* pour cet excellent shooter spatial qui emprunte autant à *Battlestar Galactica* qu'à *Starglider*. Une expérience grisante, surtout lors des batailles sur les planètes. DID a également signé le jeu *Robocop 3* et l'impressionnant *TFX*.



LEGENDS OF VALOUR

1992

□ Ce RPG de Kevin Bulmer était un peu le *Skyrim* de l'époque avec son immense ville médiévale texturée, avec tout ce qu'il faut de boutiques, de tavernes, de donjons et de NPC, un cycle jour/nuit et un système de jeu ouvert où l'on se forge une carrière en remplissant toutes sortes de missions.

FRONTIER : ELITE II

1993

□ Difficile de ne pas être admiratifs devant *Frontier* et sa galaxie pleine de systèmes solaires procéduraux et pas moins de 100 milliards de planètes sur une seule disquette, vingt ans avant *No Man's Sky*. Hélas, le jeu était un peu trop ambitieux pour les Amiga d'entrée de gamme, qui rament comme pas permis dès qu'on s'approche des ports spatiaux.



GUARDIAN

1994

□ Les premières images de ce jeu des Néo-Zélandais d'Acid Software laissaient présager d'un jeu à la *Star Fox*, mais finalement, il s'est avéré que *Guardian*, sorti sur A1200 et CD32, était plus proche d'un *Defender* en 3D avec des modèles polygonaux hyperrapides.

ALIEN BREED 3D

1995

□ La Team17 a voulu faire un clone de *Doom* sur Amiga avec ce spin-off de sa célèbre série de shooters, et le résultat est techniquement impressionnant (avec de beaux effets visuels, comme de l'eau translucide), sympa comme tout à jouer et bénéficiant d'une ambiance très réussie.



► a énormément influencé le style global du jeu, par exemple pour le ravitailleur des porte-avions et des bases. Je ne trouvais pas comment ravitailler l'hélico, et je me suis demandé comment il aurait fait. La réponse s'est imposée d'elle-même : un véhicule utilitaire spécifique avec un bras mécanique extensible qui s'accroche à l'appareil pour faire le plein."

Andy commence à travailler sur le projet en 1992, deux ans avant la sortie effective du jeu sur Amiga. "Ça m'a pris environ six mois pour poser les bases, le moteur 3D, les polygones, etc.", nous dit-il. "Ensuite, on s'est surtout concentrés sur le gameplay."

Andy explique également qu'à l'origine, le design du véhicule du joueur était plus proche du vaisseau/avion à réaction que de l'hélicoptère. "Dans les premiers prototypes, ceux avec les vaisseaux à décollage vertical, l'appareil était baptisé 'Beewolf', d'après une espèce de guêpe qui s'attaque aux ruches d'abeilles [la Philanthus, en français, *NDLR*]. J'aimais bien la comparaison avec le vaisseau qui pénètre en territoire ennemi pour descendre des essais d'adversaires. Mais quand j'ai changé pour l'hélicoptère, j'ai renommé le jeu 'Zeewolf' pour évoquer le 'Z' des 'LZ' – c'est comme ça que les soldats appelaient les zones d'atterrissage ('Landing Zones') pendant la Guerre du Vietnam. Je pense qu'on aurait pu trouver un meilleur titre, mais on a gardé ça."

» [Amiga] La carte s'affiche dans une fenêtre superposée afin que vous puissiez piloter et vous orienter simultanément.

Le succès de jeux de combat à missions comme le *Desert Strike* d'EA est une des raisons qui a poussé Andy à écarter le thème spatial pour un théâtre d'opérations plus contemporain : "Les jeux de guerre



semi-réalistes étaient très à la mode, et ça nous a poussés à emmener le jeu dans cette direction”, se souvient-il. “J’ai rechigné à passer aux hélicoptères, parce que ça signifiait plus de polygones, donc un frame-rate inférieur, mais c’était clairement là qu’on pouvait se faire de l’argent. Le processus de création de modèles polygonaux est assez primitif, sur Amiga. Je parlais de croquis, je les recopiais sur papier millimétré et j’entrais à la main les coordonnées des vertex, des faces, etc. Les modèles 3D du jeu sont différents des standards actuels parce qu’ils sont composés de quadrilatères, pas de triangles, ce qui fait que de simples solides, comme les missiles ou les canons, pouvaient être réduits à de simples tétraèdres avec un seul polygone par face. J’ai utilisé la même technique pour les nuages de fumée et les projections d’eau. Le terrain de chaque niveau a été généré de façon procédurale à partir d’une carte à très basse résolution – en gros, un bloc ASCII –, puis on a ajouté manuellement les routes, les bâtiments, les points de *spawn*, les trajectoires de véhicules, etc. On entraînait les valeurs, on testait les résultats et on corrigeait au fur et à mesure jusqu’à ce que la mission soit bien réglée. Je n’ai pas conçu beaucoup des niveaux du jeu final, c’est surtout Jim Gardner, Andy Smith et Bob Wade qui les ont faits. Et c’est du super boulot!”

Le système de commande de *Zeewolf* est particulièrement bien réglé – un aspect essentiel du jeu pour Andy et son équipe : “J’adorais les jeux avec une physique très réaliste”, nous dit-il. “*Thrust* a été une vraie révélation, pour moi. David Braben a fait un boulot extraordinaire en adaptant le principe en 3D dans *Virus*, et je voulais reprendre ça. L’atterrissage était assez ardu dans *Virus*, alors j’ai ajouté des trains d’atterrissage dans *Zeewolf* pour amortir l’impact et faciliter les choses. Le pilotage à la souris, c’était vraiment le meilleur choix. C’est moins réactif, au joystick, et plus difficile à bien régler. Mais c’est peut-être ma faute, en fait. Je préférais de loin les contrôles à



la souris et je rechignais à perdre du temps sur ce mode joystick que j’étais certain de ne pas réussir à optimiser. Je n’ai pas changé d’avis, depuis : pour ce genre de choses, les contrôles analogiques sont tout simplement meilleurs.”

Le jeu final inclut 32 missions variées dans un chapelet d’îles, entre sauvetages à la *Choplifter* et assauts sur des bases ennemies. Le joueur peut se faire épauler par des tanks alliés informatiques et les larguer en soutien sur des points chauds.

A sa sortie, *Zeewolf* est encensé par la presse, qui loue ses graphismes, son architecture de missions et son système de pilotage. “J’étais soulagé”, nous confie Andy. “Je croyais beaucoup en ce jeu, mais après deux ans de développement, on n’est plus tellement objectif, alors je devais faire confiance aux gens qui me disaient que c’était bien. Ça signifiait beaucoup pour moi. Commercialement, les résultats ont été assez bons, autour des 20.000 exemplaires – un chiffre ridiculement bas selon les critères actuels, mais un bon volume pour le marché Amiga de l’époque.”

Andrew concède cependant que *Zeewolf* est arrivé trop tard pour être un gros hit de l’Amiga. “On avait fait des versions Atari ST et Mega Drive qui tournaient bien, mais on a raté le coche, sur ces plateformes. Pour le

PC et les premières consoles 3D, on trouvait que le jeu avait l’air trop primitif pour que ça marche. Le look *low-poly* est à la mode, aujourd’hui, mais vous savez ce qu’on dit : rien n’est plus démodé que la mode de l’an dernier ! Et c’était exactement le cas pour *Zeewolf*, en 1995, alors on est passés à autre chose.”

Ceci dit, le modeste succès du jeu a tout de même ouvert la porte à une suite : “*Zeewolf 2* a principalement été programmé par Nick Vincent,” nous dit Andy. “Il a repris le moteur de jeu, l’a amélioré et optimisé de diverses manières, viré les graphismes les plus exotiques – comme les tours de refroidissement du premier jeu, horriblement compliquées à afficher – et ajouté des tas de trucs cool. En termes de design, notre principal objectif était d’offrir plus de variété, d’où les différents véhicules à piloter. Ça rendait le tout plus compliqué, mais vu que le jeu s’appuyait sur un moteur existant et des armes et véhicules déjà présents, ça s’est fait assez vite.”

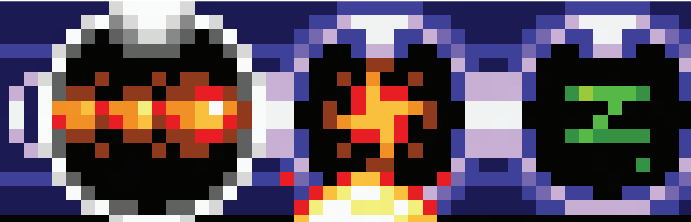
Pour conclure, Andy évoque un possible remake modernisé que bien des fans de l’Amiga lui réclament régulièrement. “Ce ne serait pas une mauvaise idée : si je pense qu’un simple remake n’a aucun intérêt, ce serait chouette que quelqu’un reprenne le look et l’esprit du jeu pour l’étoffer. Un *Zeewolf 3*, en somme. Je serai ravi d’y jouer!” ✨



» [Amiga] Détruisez les tanks-radars adverses pour réduire sensiblement l’efficacité des attaques sol-air ennemies.



135



Gunstar Future Heroes

CLAUQUES EN RAFALE

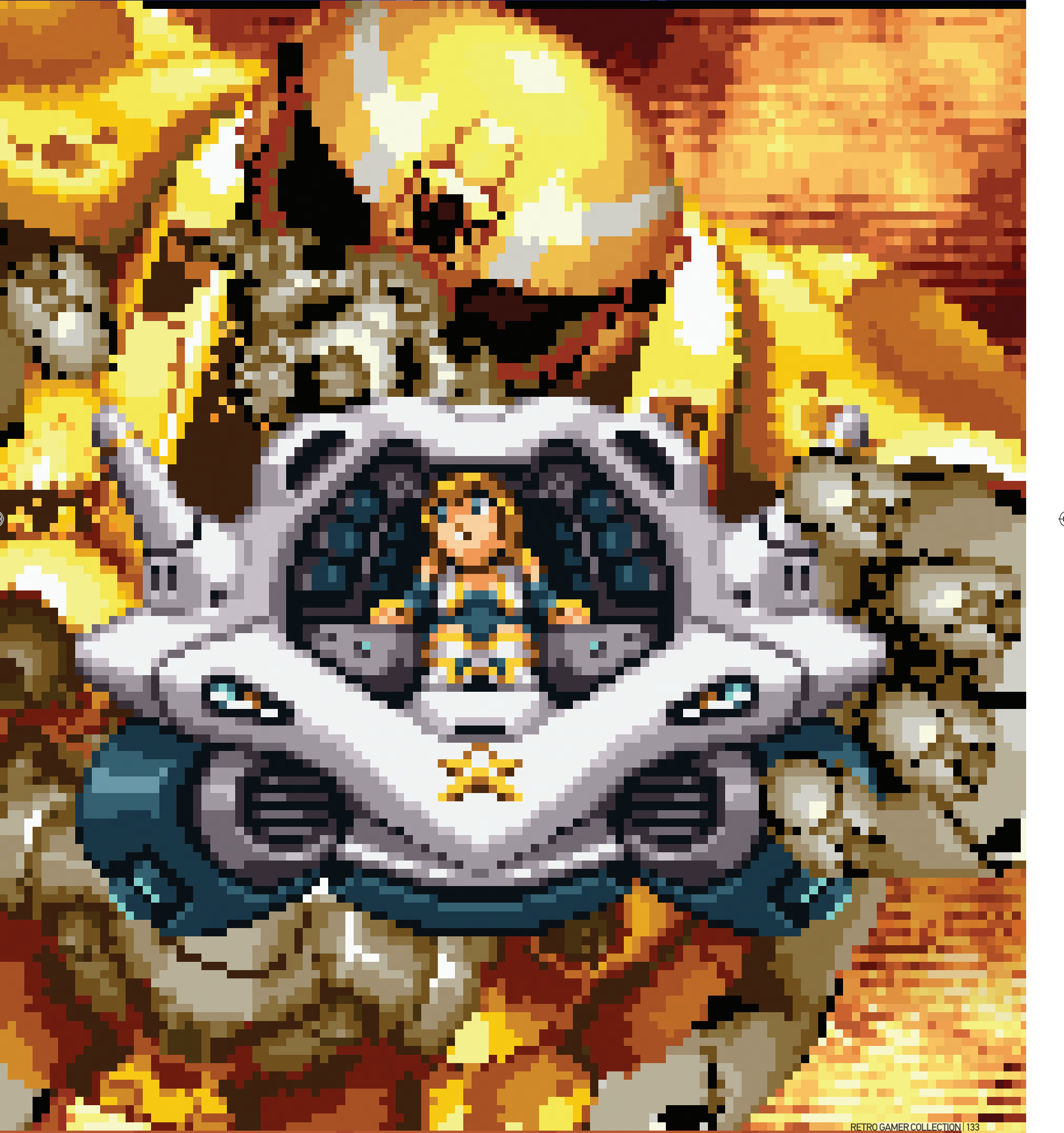
RÉTROVIRUS



» GAME BOY ADVANCE » TREASURE » 2005

Le studio Treasure est connu pour le talent de ses programmeurs, et *Gunstar Future Heroes* est sans doute une de ses plus belles performances en la matière. Chaque niveau déborde d'effets spéciaux de dingue, des explosions grandioses aux immenses ennemis multi-sprites, en passant par cette section à la *After Burner* où non seulement les sprites pivotent et *scalent* à gogo, mais où le décor tourne également au rythme de vos esquives. En outre, le jeu est bourré de clins d'œil à l'histoire de Sega, avec entre autres ce labyrinthe tournant inspiré de *Flicky* ou la séquence vue de dessus rappelant furieusement *Thunder Blade*. Pour être honnête, ce jeu GBA est plus une revisite du *Gunstar Heroes* de la Mega Drive qu'une véritable suite, les niveaux étant très semblables à ceux du premier jeu. N'empêche, ce n'en est pas moins spectaculaire. ★





IL ÉTAIT UNE FOIS

AMST



TRADING

Pendant plus de 10 ans, Amstrad a produit des dizaines d'ordinateurs, du CPC au compatible PC, en passant par le PCW. Roland Perry, Richard Chandler et Lord Sugar, le fondateur d'Amstrad, nous racontent cet âge d'or...

Entre 1987 et 1989, dans chaque numéro du magazine anglais *Amstrad Action*, évidemment dédié à l'Amstrad, une bande dessinée mettait en scène un super-vilain du nom de Sugarman, directement inspiré d'un certain Alan Michael Sugar, qui rêvait de dominer le monde grâce à ses ordinateurs. La BD racontait son rachat de Sinclair, l'échec de sa conquête du marché américain, etc.

Alors, soyons clairs : cette BD est loin d'être un chef-d'œuvre, mais elle montre bien combien Alan Sugar, bien avant d'être ennobli par la Reine d'Angleterre en 2009, était déjà célèbre. En fait, il est impossible de distinguer l'homme de la société qui porte son nom (car Amstrad, c'est **Alan Michael Sugar TRADING**). À l'origine de tout, il prenait toutes les décisions et a tout fait pour garantir le succès de sa société.

Né le 24 mars 1947, le futur Lord Sugar a très tôt la bosse des affaires. Enfant, il vend des sodas au gingembre à ses camarades de classe. Adolescent, il se lève tôt pour aller travailler sur les marchés, entre autres petits boulots. Il inscrit des centaines de boutiques



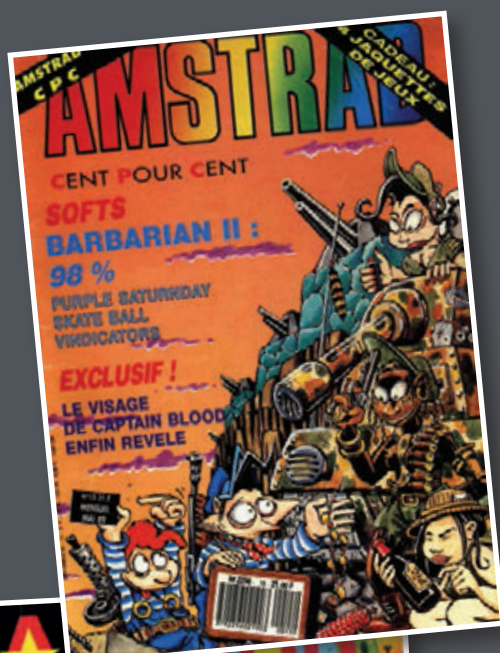
Image © Retro Computer Museum

Le CPC 664 n'a été vendu que pendant six mois avant qu'Amstrad ne décide de le remplacer par le CPC 6128 à 128 Ko.

de Londres dans son carnet d'adresses en travaillant comme commercial dans plusieurs sociétés, dont Robuk Electrical, R. Henson et Binatone. Bref, il est bien armé quand il fonde Amstrad en 1968.

Au début, il revend des produits *rebrandés*, mais l'idée de fabriquer ses propres produits et de les vendre moins cher que la concurrence s'impose rapidement à lui. Ses premières protections de chaînes Hi-fi, peu coûteuses à produire grâce à des techniques de

AMSTRAD



• L'Amstrad a très bien marché en France et a eu droit à plusieurs magazines dédiés, dont Amstar, CPC, Amstrad 100 % et Amstrad Magazine.

► moulage par injection, se vendent bien et très vite, Amstrad commence à fabriquer des amplificateurs et des tuners radio.

Mais la société de Lord Sugar décolle vraiment avec ses appareils de musique tout-en-un. Amstrad combine un amplificateur, un tuner et un lecteur de cassettes dans un seul appareil qui ne demande pas de branchements ou de réglages compliqués. Les audiophiles détestent, mais ils ne sont pas la cible de Lord Sugar.

“À l’époque, dans le milieu de l’audio et de la hi-fi, les gens pensaient – à tort – que les grosses marques japonaises avaient quelque chose de très, très spécial”, nous dit-il. “Mais en réalité, elles n’avaient rien de particulier. Le prix des produits qu’on fabriquait et qu’on vendait correspondait à leurs coûts de production, et pas à ce que les gens pensaient qu’ils valaient.”

Si Amstrad fait des voitures et des radioréveils, Lord Sugar commence à s’intéresser de près à un nouveau marché. Il a observé les succès de Sinclair, de Commodore et d’Acorn dans le milieu de la micro-informatique et a repéré un problème qu’il pense pouvoir régler.

“Leurs ordinateurs monopolisaient le téléviseur de la maison”, souligne-t-il. “Il fallait se brancher dessus et régler la modulation de fréquence sur une certaine station. Et vous deviez aussi brancher sur la machine un lecteur de cassettes externe pour charger les programmes. C’était très, très compliqué.”

Lord Sugar pense pouvoir faire sur micro qu’il a fait dans la hi-fi : “Ma solution était très simple. Tout-en-un. Vendre un ensemble avec son propre écran et son propre lecteur de données. On déballe, on branche, et ça marche. Pas de câbles dans tous les sens. C’était ça, la philosophie d’Amstrad. On voulait vous faciliter la vie.” Mais Lord Sugar comprend aussi que s’il veut vendre un ordinateur, il doit le concevoir complètement de zéro. Il n’y a donc pas de temps à perdre...

“Pour faire les choses sagement, il aurait fallu environ un an pour concevoir un ordinateur”, explique Roland Perry, qui travaillait à l’époque chez Ambit International, à la fois fournisseur de composants et société de consulting en technologie. “Amstrad a confié la tâche à deux types qui avaient déjà bossé avec eux, mais ces types ne comprenaient pas l’énormité de la tâche, et quand ils ont réalisé qu’ils n’y arriveraient jamais, ils ont tout laissé tomber...”

Quand il l’apprend, Bob Watkins, le directeur technique d’Amstrad, se tourne vers Ambit et leur demande s’ils peuvent sauver le projet.

“Ils cherchaient quelqu’un d’assez dingue pour se croire capable de reprendre les choses en main et de tout finir en trois mois !” nous dit Roland en riant. “Et c’est ce qu’on a fait !”

Lord Sugar pensait que la conception d’un ordinateur était plus simple : “On était une société de produits électroniques grand public, et pour moi, un ordinateur était un produit électronique comme les autres. Je sentais que si on appliquait notre stratégie de production de masse pour ce projet, on décrocherait le jackpot.”

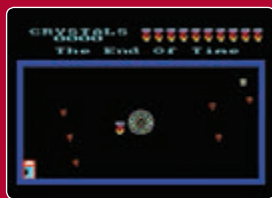
Pour imaginer ce premier ordinateur, Amstrad



En 1992, Amstrad a sorti un portable à architecture Z80 de la taille d’une feuille A4 : le NC100 Notepad.



10 JEUX LÉGENDAIRES DE L'AMSTRAD



ROLAND IN TIME

□ Il y a eu 8 jeux *Roland* sur Amstrad CPC, entre 1983 et 1985 : “Il y a eu *Roland On The Ropes*, *Roland In The Caves*, *Roland* fait ça, je ne me rappelle plus de tous,” nous avoue Lord Sugar. “Le personnage sautait dans tous les coins. Il tient son nom de Roland Perry.”

CRAFTON ET XUNK

□ Sortie à l’origine sur CPC, cette amusante aventure isométrique est un jeu français où l’Amstrad a très bien marché. Ce petit bijou signé Rémi Herbulot et Michel Rho est à la fois graphiquement superbe, magnifiquement animé, doté de très belles musiques... et un sacré défi !



GRYZOR

□ ... ou *Renegade*, ou tout autre classique d’Ocean, souvent superbes sur CPC grâce au talent du graphiste Mark K. Jones. *Gryzor* est long, bourré d’armes et terriblement plaisant à jouer. Les joueurs sur CPC 6128 avaient en plus droit à une version améliorée du jeu.

FANTASY WORLD DIZZY

□ L’un des rares jeux Amstrad portés sur Spectrum, et non l’inverse, les jumeaux Oliver ayant fait du CPC leur plateforme de prédilection. Par coïncidence, *Fantastic World Dizzy* était développé quand Amstrad a racheté le Spectrum.



BURNIN' RUBBER

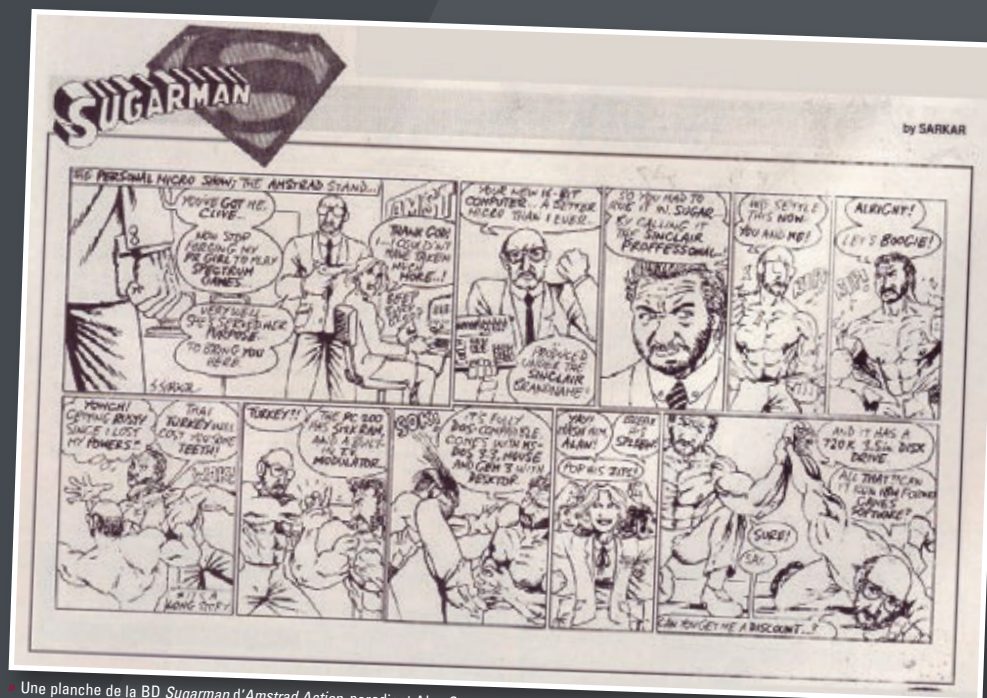
□ Un jeu de lancement inclus dans la boîte des GX4000, 464 Plus et 6128 Plus, histoire de démontrer la puissance de ces nouvelles machines. Cette version officielle de *WEC Le Mans*, conçue par Ocean, présente de superbes effets de *sprite scaling* et de magnifiques graphismes.

étudie les points forts et les points faibles du Commodore 64, du BBC Micro et du Spectrum. Le Motorola 6502 (le microprocesseur de l'Apple IIe, du Commodore PET, du BBC Micro, du Commodore 64 et de tant d'autres) est ainsi retenu. Mais quand Roland passe chez Locomotive Software, les choses changent rapidement...

"Roland est venu nous voir avec un prototype d'ordinateur", raconte Richard Clayton, cofondateur de Locomotive Software. "Il voulait savoir combien de temps ça nous prendrait pour adapter notre interpréteur BASIC dessus, et vu qu'il n'y avait pas encore vraiment de code existant, pour aussi écrire un système d'exploitation simple pour la machine. Je lui ai dit qu'il nous faudrait environ six mois. Le problème, c'était que le système tournait sur un 6502 et que notre BASIC était conçu pour le Z80. Je lui ai dit que le convertir sur un Z80 ne nous prendrait que quatre mois. Alors on a appelé notre ami Mark-Eric 'Mej'



En Allemagne de l'Ouest, Schneider a distribué des produits Amstrad sous sa propre marque.



Une planche de la BD *Sugarman d'Amstrad Action*, parodiant Alan Sugar.

Jones, ingénieur hardware, pour qu'il vienne jeter un œil. Il a vite remarqué que le circuit ne fonctionnerait pas, parce que les puces n'étaient ni alimentées, ni connectées, et il a suggéré de reprendre aussi tout le hardware." Roland en ressort convaincu qu'il vaudrait mieux passer à un processeur Z80.

Perry donne le feu vert et Locomotive se met au travail, avec comme date-butoir le mois de janvier 1984.

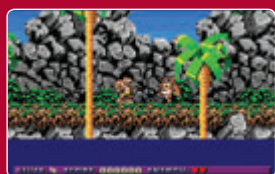
"C'était un sacré boulot et de très longues journées de travail", se souvient Richard, "mais on y est arrivés." Ils pensent à modifier leur BASIC pour qu'il soit plus explicitement logique, et ajoutent des commandes comme 'DRAW', 'INK' ou 'FILL'. Mej suggère à Amstrad de réduire le nombre de composants dans la machine et de rassembler plusieurs éléments sur une seule puce, afin de réduire les coûts de production. "En plus, ça compliquait les choses pour nos amis asiatiques, si l'envie leur prenait de cloner la machine," ajoute Richard.

Il en ressort finalement un ordinateur commercialement exploitable et en avril 1984, Amstrad dévoile son bébé, l'Amstrad CPC 464. "On avait conçu une machine 8-bits polyvalente capable de faire tout ce que les autres micros pouvaient faire", nous dit Lord Sugar. Mais le 464 est vendu avec un lecteur de cassette intégré et un moniteur, et le tout est alimenté par le biais d'une seule prise de courant. L'ordinateur embarque aussi 64 Ko de mémoire (Lord Sugar savait que les acheteurs potentiels compareraient les chiffres), 27 couleurs, trois modes d'affichage et des prises pour deux joysticks.

L'ordinateur est vendu 2990 francs avec écran monochrome et 4490 francs avec écran couleur (soit un peu plus de 600 € actuels), soit le prix d'un ordinateur concurrent sans écran. Les acheteurs peuvent aussitôt se familiariser avec le BASIC ou insérer une cassette et charger un programme. "Mais le problème, c'était de trouver des gens pour écrire des

PREHISTORIK 2

Amstrad voulait que les extras du Plus ne soient disponibles que sur les jeux vendus sur cartouche, mais les développeurs ont vite trouvé comment contourner le problème. Sur cassette et sur disquette, *Prehistorik 2* tire parti des capacités graphiques et de la palette de couleurs étendue, au prix tout de même de quelques ralentissements.

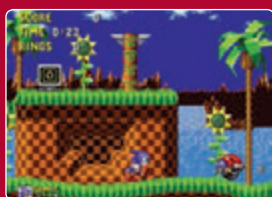


BATMAN

Le tout premier jeu *Batman* est également sorti sur Amstrad PCW, prouvant que la machine de traitement de texte pouvait accueillir des jeux. Les sons sont horribles, les graphismes en monochrome, mais cette aventure isométrique n'en est pas moins très jouable.

SONIC THE HEDGEHOG

Eh oui, ce hit de la Mega Drive est sorti sur l'Amstrad Mega PC, dans une version totalement identique à l'originale. Il faut dire que c'était exactement le même jeu, branché sur le port Mega Drive de cet hybride PC-console et tout à fait jouable avec la manette incluse.



BLOCKADE

Ce clone de *Tetris* (et ses deux variantes *Super Blockade* et *Trikade*) a été conçu pour l'écran large et étroit du Notepad d'Amstrad (une machine ennuyeuse plus taillée pour le traitement de texte et les tableurs que pour le jeu).

PRINCE OF PERSIA

La réalisation de la version CPC de ce classique, vendue en bundle avec le PC5286, frôle le niveau des machines 16-bits. Cet ordinateur à destination des joueurs était vendu avec un joystick et un écran VGA de 14 pouces, et affichait 256 couleurs sur une palette de 250.000.





LE BUSINESS DE L'AMSTRAD

Le marché de l'informatique grand public en pleine croissance.



» En 1986, un compatible IBM-PC à moins de 5000 francs était une vraie révolution !

"On a renversé le marché", fanfaronne Lord Sugar à propos de l'entrée d'Amstrad dans l'arène du compatible IBM-PC en 1986, avec le PC1512 et ses 512 Ko. "En un an et demi, on détenait 25 % du marché européen. Le prix de la machine, très en deçà de celui de la concurrence, y est bien sûr pour beaucoup."

Pour créer des ordinateurs compatibles IBM-PC à vendre dans le monde entier, Lord Sugar demande aux ingénieurs d'Amstrad de décortiquer un PC. "On s'est aperçus que les composants de la machine ne justifiaient pas le prix qu'en demandait IBM", explique Lord Sugar. "Nos PC ne coûtaient pas moins cher à faire que tous les autres : on les vendait juste à un prix plus raisonnable."

Et ça marche, puisqu'Amstrad écoule des millions d'unités.

"Les ventes ont explosé", nous affirme Lord Sugar. Même si Amstrad décide d'abord de ne pas acheter de licence MS-DOS, mais d'opter pour le DOS-Plus de Digital Research, la machine peut facilement faire tourner des titres très populaires comme *Monkey Island* et *Elite*. Un port joystick est également présent sur le clavier. Bien d'autres modèles de PC ont suivi, dont la gamme des portables PPC, mais les joueurs que nous sommes relèvent tout particulièrement le PC5286 et le Mega PC. Le premier est un PC 286 cadencé à 16 MHz, avec un disque dur de 40 Mo et une mémoire embarquée de 1 Mo. Une machine à destination des gamers, vendue avec *Prince Of Persia*, *F-15 II* et *Links*.

Le Mega PC est le produit d'un accord avec Sega, en 1993, intégrant à la fois le hardware de la Mega Drive et son processeur 68000,



» Aujourd'hui collector, le Mega PC pouvait faire tourner des jeux Mega Drive européens, japonais, américains et même sans licence !

mais aussi une puce Intel 80386SX 32-bits d'Intel. Malgré son disque dur de 40 Mo, sa mémoire de 1 Mo extensible à 16 Mo et sa manette incluse, la machine ne s'est pas très bien vendue... mais au moins, elle n'a pas donné lieu à un casse-tête comme celui de 1989. Cette année-là, Amstrad a fait les gros titres en étant obligée de remplacer tous les disques durs des modèles PC2386 à cause d'un défaut du Seagate ST227R inclus à l'origine. Cette mauvaise presse a très largement entamé la réputation d'Amstrad, qui a perdu sa position dominante sur le marché du PC.

► programmes pour notre ordinateur, alors que le Sinclair avait déjà des millions de jeux", se souvient Lord Sugar. "Convertir ces développeurs au CPC 464 a été notre plus grand défi !" Pour encourager les développements, Amstrad envoie des prototypes aux studios de jeux, mais ouvre aussi sa propre division, à la fois concepteur de jeux, rédaction de magazines et de manuels d'instructions et club d'utilisateurs. À Noël 1984, ce sont pas moins de 200.000 CPC 464 qui trouvent acquéreur. Amstrad s'est fait une place, mais il faut déjà penser à l'avenir :

"On a d'abord choisi les cassettes, parce qu'on voulait garder un prix agressif, et un lecteur de disquette aurait doublé la facture", explique Roland. "Mais on avait un lecteur de disquette externe pour le 464, et on s'en servait pour charger des jeux pendant nos démonstrations, au lancement. Quand le CPC a été mis en vente, on a été inondés de demandes d'utilisateurs qui nous demandaient de mettre un lecteur de disquette dans le 464. On a donc obéi à cette énorme demande."

Le CPC 664 – nom de code 'IDIOT' pour *Includes Disk Instead Of Tape* ('des disquettes à la place des cassettes') sort en avril 1985. "Le marché était en train de changer et il fallait plus de données qui chargeaient plus vite, alors on a intégré le lecteur de disquette dans un nouveau CPC", raconte Lord Sugar. "Il fallait suivre le vent."

"Mais on vendait aussi à l'étranger et les distributeurs nous disaient qu'ils ne pourraient plus vendre un ordinateur avec 64 Ko, que ça ne suffisait plus", ajoute Roland. "Alors une autre équipe d'ingénieurs a travaillé sur le CPC 6128 – en gros, un 664 avec 128 Ko de mémoire, qui est

d'abord sorti aux États-Unis."

La distribution américaine est confiée à Jose Luis Domínguez d'Indescomp, qui avait plus tôt harcelé Amstrad pour vendre le CPC 464 en Espagne. Si Lord Sugar avait des doutes vis-à-vis du marché espagnol

(sans doute à raison, vu que des magouilles sur les taxes d'importation sur les ordinateurs de 64 Ko de RAM ou moins ont obligé Amstrad à souder une barrette de 8 Ko supplémentaire, inutilisée et purement 'décorative'), Jose s'en est très bien tiré sur le territoire ibérique.

Lord Sugar hésite également à lancer le CPC 6128 aux USA, certain que le marché américain est plus compliqué – et hostile aux fabricants informatiques européens. À raison, également : si les 64 Ko supplémentaires permettent de faire tourner le CP/M+ sur la machine (un bon argument de vente), les prix de vente imposés par Indescomp en font un cuisant échec. La version couleur, avec le traitement de texte *Amsword* et un jeu *Roland In Time*, était vendue 799 \$



(environ 1500 € actuels) et celle avec un écran monochrome, plus *Wordstar* et trois disquettes vierges s'affichait à 699 \$ (soit environ 1300 €, là encore en prenant en compte l'inflation).

En Europe, le 6128 remplace le 664 après seulement six mois : "On n'aurait pas dû le faire si tôt, on aurait dû attendre quelques mois de plus. Après tout, pas grand-monde, en Europe, ne savait qu'on avait lancé un 6128 aux États-Unis", nous dit Roland. Le 6128, avec ses 128 Ko de RAM et son lecteur de disquette, est une machine de jeu très décente et séduit bien des joueurs, surtout en France où la machine est un énorme succès.

Certains jeux exploitent d'ailleurs particulièrement bien cette RAM supplémentaire, comme *Nigel Mansell's World Championship*, *Hero Quest* et *Switchblade*.

Lord Sugar n'est pas un grand amateur de jeux : "Je jouais à des jeux d'échecs, et parfois à des shoot-'em-ups, juste pour essayer", nous confie-t-il. "Mais j'étais loin d'être un expert en la matière !" Il s'intéresse plus aux affaires et s'assure qu'Amstrad lance un nouveau produit chaque année. En juillet 1984, il lance l'idée d'un nouvel ordinateur, avec un moniteur de taille A4 doté d'une imprimante et d'un lecteur de disquette intégrés. Quand le premier modèle de PCW, une machine à traitement de texte conçue pour remplacer

les machines à écrire, sort en 1985, il arbore cependant un moniteur monochrome standard et une imprimante neuf brochures classique séparée.

"Le PCW visait autant les auteurs en herbe que le gérant de société ou le curé qui préparait ses sermons hebdomadaires", nous dit Roland.

Locomotive Software participe cette fois encore à la conception et développe le traitement de texte *LocoScript*. Mais Lord Sugar est un peu déçu : "Ce qu'il voulait vraiment, c'était une machine à écrire électronique, et il n'aimait pas qu'il faille terminer d'éditer un document avant de l'imprimer", raconte Richard. Malgré tout, les ventes du PCW sont phénoménales et éloignent Amstrad de la gamme CPC. Il y aura en tout 6 modèles de PCW jusqu'en 1995. "Je n'ai jamais compris pourquoi personne n'a construit de machine équivalente pour nous concurrencer", s'interroge Roland. "On avait le marché pour nous tout seuls."

On ne peut pas en dire autant pour la gamme de PC d'Amstrad. Amstrad ouvre le marché PC au grand public avec son premier modèle PC1512, lancé en 1986 à moins de 10.000 francs (soit pratiquement deux fois moins que les machines concurrentes et environ 2000 € actuels). 30 modèles (de bureau et portables) suivront et si deux d'entre eux sont particulièrement taillés pour le jeu (le PC5286 et le Mega PC), la majorité cible prioritairement ▶

"JE N'AI JAMAIS COMPRIS POURQUOI PERSONNE N'A CONSTRUIT DE MACHINE ÉQUIVALENTE POUR NOUS CONCURRENCER"

Roland Perry

Le PCW8256 est une évolution de la gamme CPC, principalement à destination des professionnels.



AMSTRAD PCW

L'aventure d'une machine à traitement de texte.

Quand Amstrad lance la gamme PCW en 1985, elle ne sait pas qu'elle a donné le jour à une gamme d'ordinateurs qui restera extrêmement populaire sur sa terre natale, pour n'être battue en termes de volumes écoulés que plus de 30 ans plus tard, par les 8 millions d'exemplaires du Raspberry Pi en 2016. Pas mal, pour une machine conçue pour envoyer la machine à écrire aux oubliettes...

Le premier modèle PCW8256 embarquait 256 Ko de mémoire, un clavier avec des touches de fonction pour couper, copier, coller et imprimer, et une imprimante. "C'est la même philosophie que le CPC", nous dit Lord Sugar. "Une solution complète, simple et accessible." Le principe est celui d'une machine à traitement de texte, avec une résolution de 90x32 pour afficher une pleine page A4 sans avoir à scroller.

"Avant le PCW, les gens devaient acheter un programme pour leur ordinateur, mais aussi une imprimante à part et un moniteur en plus. Mais je me suis dit qu'il fallait rassembler tout ça dans un seul appareil : le moniteur et l'électronique dans une boîte, un lecteur de disquettes intégré, et un clavier devant. Sur les premiers concepts, l'imprimante était intégrée sur le haut de la boîte, mais on a changé d'avis en se disant que ce n'était pas pratique."

Amstrad a continué d'affiner sa gamme. Le 8256 a été suivi par le PCW8512, avec 512 Ko de RAM et deux lecteurs de disquettes 3 pouces ; le PCW9512 a remplacé l'écran vert par un moniteur noir et blanc et le PCW9256 est arrivé avec son lecteur de disquettes 3,5 pouces. Le PCW16 est sorti en 1995 avec une nouvelle interface graphique, mais comme le Mega PC, il ne s'est pas très bien vendu.

Quelques jeux s'y sont aventurés, notamment des titres d'Infocom, de Level 9 et de Magnetic Scrolls, mais aussi des jeux célèbres comme *Batman*, *Head Over Heels*, *Match Day II* ou *Last Ninja 2*. "Le PCW était le premier ordinateur pour lequel il y avait des listes d'attente, dans les grands magasins", nous dit Roland Perry. "Et les revendeurs ne pouvaient pas rediriger les consommateurs vers d'autres produits équivalents, parce qu'on n'avait pas le moindre concurrent !"



AMSTRAD



MAIN BASSE SUR SINCLAIR

Comment Amstrad a repris le Spectrum.

Lord Sugar savait ce qu'il allait faire des Spectrum bien avant qu'il ne décroche le téléphone pour faire une offre de rachat de ses marques et produits à Sir Clive Sinclair. Il avait déjà demandé à un de ses designers de plancher sur le sujet et à ses ingénieurs d'ouvrir un Spectrum pour faire la liste de ses composants et estimer les coûts de fabrication.

En connaissance de cause, Lord Sugar savait qu'il pourrait réduire les coûts et faire de confortables profits avec les machines Sinclair. Après quelques négociations, un accord est trouvé et il récupère le Spectrum.

C'est alors qu'Amstrad se rend compte qu'elle a un autre atout entre les mains : l'ancien ingénieur de Sinclair Richard Altwasser, qui est entré un peu plus tôt chez Amstrad. Richard Altwasser connaissait bien les entrailles du Spectrum et en a profité pour modifier la carte mère de la machine et améliorer les capacités sonores de sa puce.

Très vite, le Spectrum +2 à cassettes sort, avec un meilleur clavier et un design semblable à celui du CPC 464. Il s'écoule à 250.000 exemplaires en un an, avant d'être remplacé par le Spectrum +3 à disquettes 3 pouces. La machine intègre l'AMSDOS sur une ROM 64 Ko, mais n'est pas totalement compatible avec le hardware et le software Spectrum 48 Ko. Les deux machines ont été produites en Asie pour réduire encore les coûts, mais aussi résoudre un gros problème : "Le taux de retour des Spectrum était horrible. On en recevait plus qu'on en vendait!", nous apprend Lord Sugar. "Je ne sais pas pourquoi, mais ils avaient de gros problèmes techniques..."

Il n'a jamais été question de faire disparaître la marque Sinclair, comme le confirme Roland Perry : "On a juste repris en main la production pour faire des machines plus abordables et plus fiables."

► les utilisateurs professionnels et représentent près d'un quart du marché informatique européen.

Mais Amstrad veut toujours plus. Le 7 avril 1986, la société annonce avoir racheté les droits de production et de distribution des ordinateurs Sinclair existants et à venir, pour 56 millions de livres sterling (soit l'équivalent de 13 millions d'euros actuels). Ce n'est guère une surprise : Sinclair Research a vendu plus d'un million de Spectrum et représente encore 40 % du marché de la micro domestique, mais les finances n'étaient plus très roses, depuis l'année précédente : si Dixons n'avait pas acheté 160.000 Spectrum Plus et leurs écrans pour 10 millions de livres, la société aurait déjà fait faillite.

"Sinclair allait déposer le bilan, alors on leur a racheté les droits sur leurs propriétés intellectuelles", nous raconte Lord Sugar. "On a pris le Spectrum Plus et on l'a modifié en rajoutant un enregistreur à cassettes. On en a vendu des centaines de milliers."

Parallèlement, Amstrad n'a pas complètement abandonné le CPC.

En 1988, la société commence à revisiter le 464 et le 6128 pour se tailler une plus grosse part d'un marché en pleine expansion. Amstrad envisage aussi de s'attaquer à Nintendo avec la console de jeu GX4000, basée sur le même processeur Z80A à 4 MHz que le CPC, mais avec des composants supplémentaires qui lui permettent d'afficher des sprites hardware de 16x16 pixels et 16 couleurs, de gérer un scrolling hardware et de donner l'illusion de plus de sprites et de couleurs avec ses interrupteurs de scanlines (lignes de balayage). L'audio est pris en charge par un contrôleur DMA (accès

mémoire direct) qui soulage le processeur et les cartouches embarquent 128 Ko de code accessible.

Mais malgré sa palette de 4096 couleurs, le GX4000 reste une machine 8-bits, à une période dominée par les 16-bits. De plus, la plupart des cartouches sont de simples portages de jeux CPC. "La GX4000 n'était pas terrible, et elle est sortie à une époque où l'on essayait de ressusciter des produits basés sur le 464. Honnêtement, ça n'a pas très bien marché", nous avoue Lord Sugar. Pourtant, Roland n'a pas de regrets : "Pour moi, la GX4000 et la Plus ne sont pas une erreur. Beaucoup de monde nous harcelait pour qu'on fasse quelque chose à partir des plateformes existantes, et on avait de quoi rivaliser avec Nintendo. Alors on a tenté le coup."

La GX4000 ne s'est écoulée qu'à 15.000 consoles et a été bradée quelques mois après sa sortie, signant par la même occasion la mort de la gamme CPC. Amstrad s'est ensuite concentrée sur les PC et les PCW, tout en



Image © Retro Computer Museum

Il peut sembler aujourd'hui rudimentaire comparé aux MacBook et aux Surface, mais le PPC512 était un portable vraiment impressionnant à l'époque.



Le système de visioconférence de l'E-mailer ne fonctionne plus aujourd'hui, le service ayant été coupé en 2011. Mais on peut toujours téléphoner avec !

s'essayant ci et là à d'autres marchés. Dans les années 90, Amstrad fabrique des décodeurs et des paraboles satellite, en partenariat avec un gros service de télévision anglais (le réseau Sky du milliardaire Rupert Murdoch). À partir de 1999, ces décodeurs ont intégré un service de télévision interactive, *Open*, proposant divers jeux assez simples, dont *Beehive Bedlam*, *Fathom*, *Big Top Drop*, *Sheep Dip*, et des versions de *Tomb Raider* et de *Corporal Cluck*.

Deux ans plus tard, Amstrad PLC bat de l'aile et ses parts sont partagées entre Viglen et Betacom. Betacom est rebaptisée Amstrad PLC et sort un combiné téléphone/messagerie électrique, l'E-mailer, qui sera suivi par l'E-mailer Plus et le vidéophone E3. Ces deux derniers modèles incluent un émulateur Spectrum, que les utilisateurs peuvent utiliser en téléchargeant des jeux Spectrum. L'E3 était même vendu avec une manette.

Mais l'obsession de Lord Sugar pour ces appareils a de tristes répercussions...

Bob Watkins, qui a travaillé chez Amstrad pendant 25 ans, aurait démissionné en 2001, certain que ces machines ne fonctionneraient pas. Lord Sugar les a défendues, et cela lui a coûté son poste de président de la société : il est poussé à la démission en 2008. "Le problème, c'était qu'il n'y avait pas de *business model viable*," nous dit Roland. "Et il en fallait un, parce que l'appareil était fortement subventionné. Mais là non plus, ça n'a pas été une perte de temps. Amscreen, une société très prospère dirigée par le fil aîné d'Alan Sugar, Simon, est l'héritière de l'Em@iler. Elle vend des emplacements publicitaires sur des panneaux numériques. Comme quoi on peut réussir après un échec commercial."

Aujourd'hui, Amstrad appartient à BSkyB, qui a racheté la société en 2007 pour 125 millions de livres (environ 180 millions d'euros). Lord Sugar est encore plus célèbre en Angleterre, suite à sa participation à la version anglaise de *The Apprentice* (comme Donald Trump aux USA et Bruno Bonnell chez nous – la version française a été déprogrammée au bout de 2 épisodes).

Si les ordinateurs font désormais partie du passé de Lord Sugar, il en garde un souvenir ému, surtout de l'ère CPC : "Je suis étonné que des gens utilisent encore ces machines aujourd'hui", nous dit-il. "C'était il y a bien longtemps, et les choses ont bien changé depuis, mais j'ai adoré cette époque géniale." ✱

"JE SUIS ÉTONNÉ QUE DES GENS UTILISENT ENCORE CES MACHINES AUJOURD'HUI"

Lord Sugar



LE CPC OUBLIÉ

Richard Clayton et Roland Perry nous donnent des détails sur cet ordinateur jamais sorti...

Après la sortie du 6128, la gamme CPC est mise de côté, et Amstrad se concentre sur les marchés du PC et du PCW, avant de revenir brièvement au CPC avec la gamme Plus. Mais d'autres *Colour Personal Computers* étaient prévus...

Mark-Eric Jones de Data Recall et de Locomotive Software a ainsi été commissionné pour concevoir une autre machine en parallèle

au développement du PCW 8256. Cet ordinateur baptisé ANT (pour *Arnold Number Two*) devait être à la fois compatible avec le PCW et le CPC.

Roland Perry et Richard Clayton de Locomotive Software nous en ont dit plus sur cette machine, qui aurait dû être une version couleur du PCW avec un émulateur CPC : "Les logiciels CPC auraient été émulés, avec quelques petites choses en plus", nous dit Richard. "Il y avait beaucoup de points communs entre le CPC et le PCW."

Cet ordinateur aurait vraisemblablement embarqué 256 Ko de RAM. "Comme le PCW, et avec le même système de gestion de la mémoire", souligne Richard. "Mais on a aussi pensé mettre plus de mémoire. 512 Ko, comme les plus gros modèles de PCW", ajoute Roland.

Les joueurs auraient été bien

servis, avec ce surplus de mémoire, même si Richard rappelle qu'en mode couleur, la résolution n'aurait pas été la même que sur PCW."

Locomotive aurait fourni une nouvelle version de *LocoScript* et du système d'exploitation CP/M, avec le même firmware/BASIC que le CPC. L'ordinateur aurait aussi chargé un écran de CPC 464 : "Le *boot loader* disait au hardware de l'émuler, exactement comme pour le PCW, en ce sens qu'il n'y avait que le software à charger sur disquette", explique Richard, qui possède toujours un prototype de la machine.

"L'idée était de pouvoir faire tourner tous les programmes existants sur CPC et PCW, sur une même machine", ajoute Roland. "On pouvait basculer entre les différents modes écran, mais je ne crois pas qu'il était possible de passer du moteur CPC au moteur PCW ou inversement."

"Je pense que ce serait faisable, peut-être en examinant la piste 0 d'une disquette, pour booter sur le *Locoscript* ou l'environnement CP/M depuis ladite disquette, ou en basculant sur une image de la ROM du firmware CPC", intervient Roland. Le boîtier de la machine aurait été le même que le PCW et le clavier du CPC. "Les touches du clavier devaient être à des endroits spécifiques, pour certains jeux, et pas dispersées comme elles l'étaient sur un clavier PCW", souligne Roland.

Mais pourquoi cette machine n'a-t-elle jamais vu le jour ? "C'est en partie notre faute. On était à fond sur le *LocoScript* et on n'a pas fait grand-chose pour l'ANT," confesse Richard. "Et puis, Amstrad a décidé que ça ne valait plus le coup, quand les machines 16-bits ont pris de l'importance."



» L'ANT aurait repris le boîtier du PCW, avec un clavier plus proche de celui du CPC.

QU'EST-IL ARRIVÉ À...

DES JEUX QUI N'ONT JAMAIS VU LA LUMIÈRE DU JOUR...



DRAGON SWORD

INFOS

- » ÉDITEUR :
MGM Interactive
- » DÉVELOPPEUR :
Interactive Studios (Team Storm)
- » PLATEFORME :
Nintendo 64
- » SORTIE PRÉVUE :
Décembre 1999



Dragon Sword s'annonçait comme un bon jeu d'action sur Nintendo 64, mais il n'est jamais sorti. Philip Oliver nous explique pourquoi.

Le jeu vidéo, c'est un monde impitoyable, avec ses gagnants et ses perdants. Pour chaque triple-A salué par la critique et vendu par camions, on compte tout un tas de titres qui sont tombés dans l'oubli. Pire : certains jeux n'ont même jamais eu la chance de s'installer sur la ligne de départ. Certains ont été annulés

parce qu'ils n'allaient nulle part, mais d'autres ont été jetés alors qu'ils étaient presque terminés. C'est le cas de *Dragon Sword*...

"On était très fans de *Gauntlet* et on adorait créer des univers Fantasy", raconte Philip Oliver à propos de son jeu N64 avorté. "Avec l'avènement des consoles 3D, on s'est dit que les joueurs adoreraient incarner un guerrier dans un jeu d'aventure 3D richement détaillé, avec des combats en corps à corps. On était en 1997, et Nintendo dominait le marché console, même si Sony prenait rapidement de l'importance. Comme la plupart des gros studios, on avait des kits de développement PlayStation, mais ça voulait dire aussi qu'on avait plein de concurrents. Et vu qu'on avait décroché le contrat pour faire *Glover* sur N64, on avait aussi plein de kits de développement N64 [Dolphin] et

un bon moteur 3D. Et on savait que Nintendo allait bien mettre sa console en avant. Vu qu'il y avait moins de développeurs qui avaient des kits N64, on s'est dit qu'on était bien placés pour faire un autre grand jeu sur cette console."

Le plan semble censé, aussi une toute petite équipe se met-elle au travail sur le projet *Dragon Storm*. Huit mois plus tard, ce sont 14 personnes qui participent au développement prévu pour sortir en décembre 1998, édité par MGM qui prévoit également des versions PlayStation et PC du jeu. La conception de *Dragon Sword* s'étendra sur 20 mois – une période de gestation particulièrement longue pour un jeu de cette époque.

Toutes sortes de difficultés se sont présentées, à cause notamment de soucis logiciels : "Le moteur 3D et les outils de développement nous ont posé de



Des membres de l'équipe de *Dragon Sword* posent avec Philip et Andrew Oliver.

Mais sinon, vous pouvez jouer à...

GAUNTLET LEGENDS

1999, MIDWAY GAMES

□ L'adaptation de Midway du célèbre jeu d'arcade à quatre joueurs d'Atari Games fonctionne à merveille sur N64.

On retrouve tous les éléments du titre originel, en premier lieu ce mode coopératif terriblement divertissant avec des potes, à zigouiller des hordes de pas beaux.



DIABLO

1996, BLIZZARD

□ On n'est pas sûrs que *Diablo* ait eu une influence sur *Dragon Sword*, mais il y a pas mal de points communs entre leur approche *hack-and-slash* et leurs mécaniques RPG. Le premier *Diablo* tient toujours bien la route aujourd'hui, mais on préfère de loin sa suite de 1999.



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

2001, SNOWBLIND STUDIOS

□ *Dragon Sword* a zoné dans les plannings jusqu'en août 2001, donc il aurait pu se retrouver face à ce sublime Action-RPG de Snowblind Studios, sorti pendant la génération PS2 et qui a eu droit à une suite du même acabit.



sacrés problèmes", nous avoue Philip. "On a choisi de ne pas utiliser la suite Silicon Graphics dont se servaient Nintendo et Rare, parce que c'était bien trop cher. On avait commencé à travailler sur *3D Studio Max* pour la PlayStation, nos graphistes connaissaient le programme et on avait déjà un moteur 3D. Le processeur 64-bits à virgule flottante de la N64 était par contre très différent de celui de la PlayStation. On a eu du mal avec le nombre très réduit de polygones que la N64 pouvait gérer, comparativement à la PlayStation. En revanche, leur qualité était meilleure : pas de déformation, de distorsion des textures ou de tremblements."

Et le jeu d'action en 3D prend forme : le joueur (ou les joueurs, en coopératif) part en quête de l'Épée du Dragon qui donne son titre au jeu. Comme dans *Gauntlet Legends*, il faut détruire des générateurs de monstres, ramasser divers objets pour gagner en puissance, dans différents environnements où certaines zones ne sont accessibles que si l'on trouve le bon interrupteur ou qu'on terrasse certains ennemis. Si le mode coopératif n'est jouable

qu'à deux, un mode *deathmatch* en arène pour quatre joueurs est également inclus.

Tout semble bien parti pour *Dragon Sword*, jusqu'à ce que MGM Interactive (qui a édité le précédent jeu du studio, *Wargames*) ne change d'avis et ne retire *Dragon Sword* de son planning de sorties.

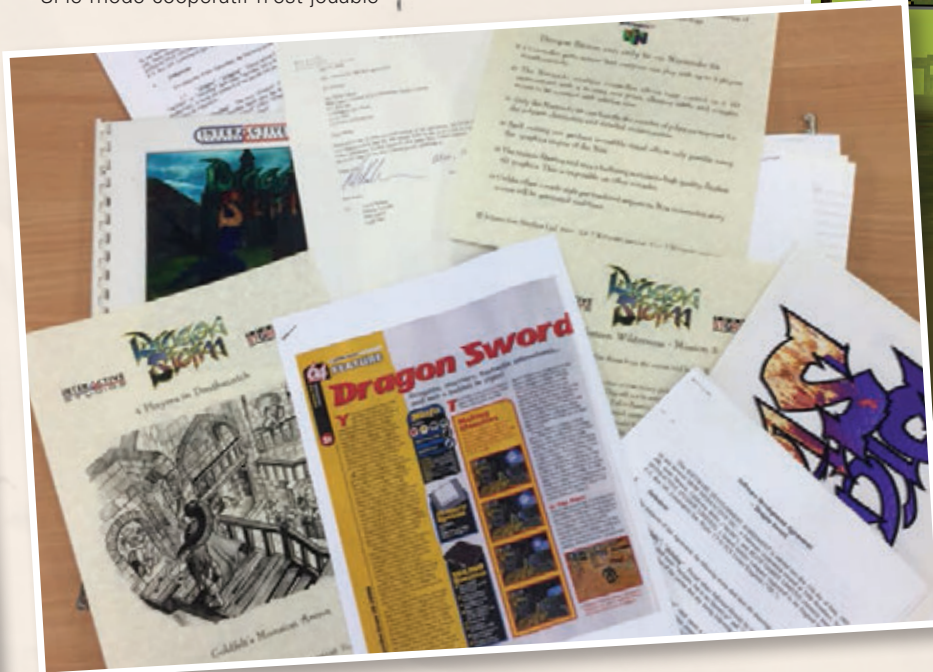
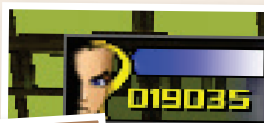
"Les choses s'étaient plutôt bien passées avec MGM, pour *Wargames* sur PlayStation et PC, et ils voulaient un jeu sur N64", nous raconte Philip. "Mais la société dans son ensemble ne gagnait pas assez et leur division Jeux vidéo ne rapportait pas assez. Comme les autres compagnies cinématographiques [Disney, Universal, DreamWorks, Time Warner, etc.], ils voulaient capitaliser sur leurs franchises ciné et ils souhaitaient aussi créer des titres originaux. Mais vers la fin du développement de *Dragon Sword*, MGM Interactive a fermé et ses actifs ont été revendus à Electronic Arts."

C'est un gros revers, pour Interactive studios, d'autant que le jeu a déjà été envoyé à la presse pour test et décroche d'excellentes notes. Ils lancent une pétition

pour tenter de faire publier le jeu. "C'était très frustrant", se souvient Philip, qui rappelle que la console de Nintendo avait aussi du mal à cause du prix des cartouches : "On aurait peut-être pu porter le jeu sur PlayStation et PC, mais MGM possédait le titre et MGM Interactive avait été revendu à EA qui ne voulait pas soutenir la N64 à cause du prix des cartouches. Et puis, *Dragon Sword* ne les intéressait pas. S'ils ont racheté MGM Interactive, c'était essentiellement pour récupérer la licence *James Bond*."

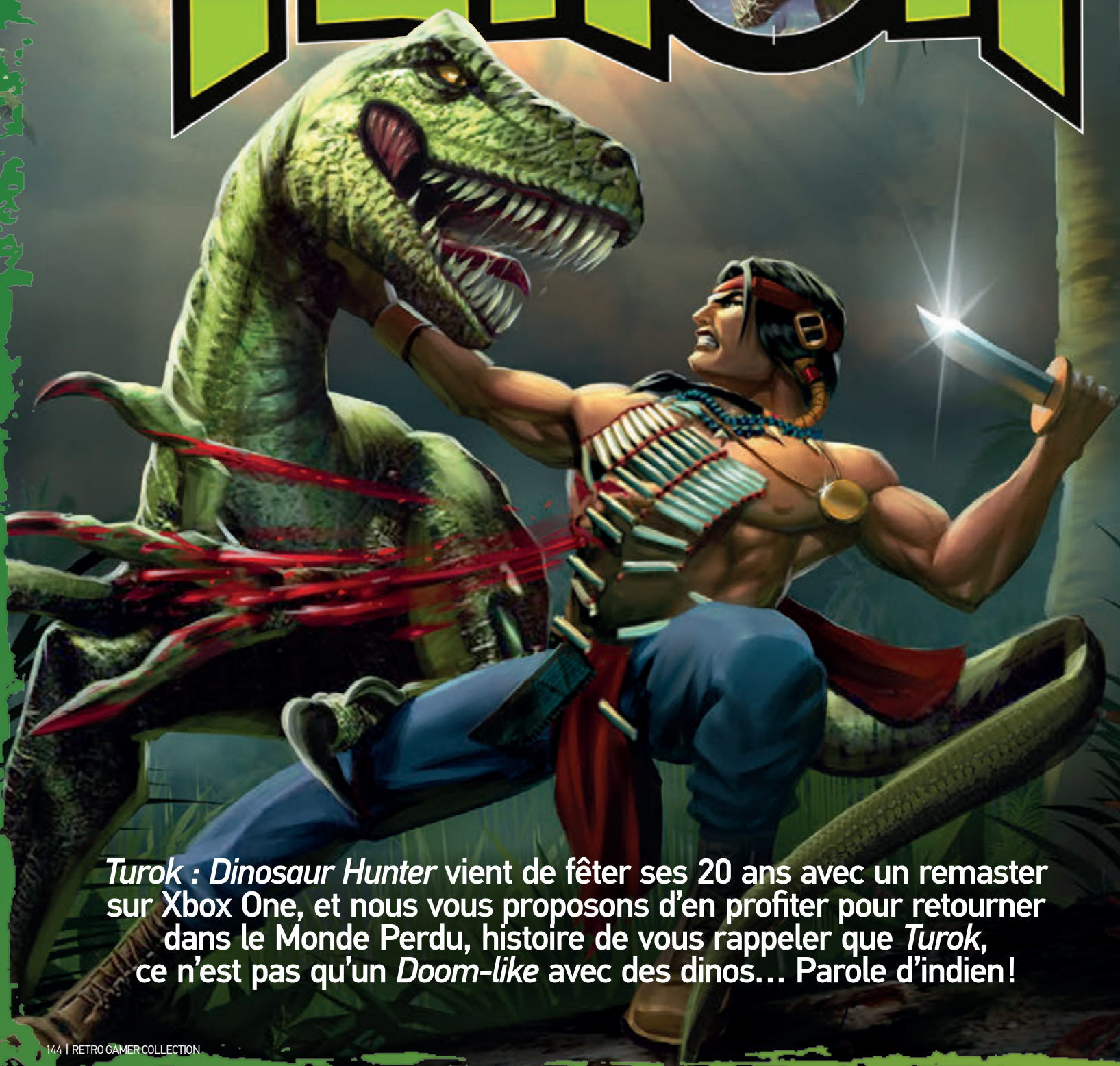
Si *Dragon Sword* n'est jamais sorti, on peut tout de même y jouer aujourd'hui, vu qu'une ROM se promène sur Internet. "On avait quelques cartouches Nintendo avec des EPROM du jeu, et des gens nous les empruntaient pour jouer. C'était facile à copier, avec le bon équipement", nous dit Philip. Il est évident que quelqu'un a mis la ROM sur Internet, et que

ça s'est propagé. Cela permet au moins aux fans de s'essayer à *Dragon Sword* – qui plaît plutôt bien et qui aurait donc sans doute bien marché s'il était officiellement sorti. "En fait, *Dragon Sword* était un bon jeu, mais sur la mauvaise plateforme", conclut Philip. "Ça prouve qu'un bon jeu n'est pas forcément un succès, dans le milieu du jeu vidéo. Il faut faire un bon jeu, sur la bonne plateforme, au bon prix, avec assez de bonnes critiques et de joueurs qui ont envie de dépenser leur argent pour y jouer." ✱



Dragon Sword a l'air plutôt soigné. Quel dommage qu'il ne soit jamais sorti !

TUROK



Turok : Dinosaur Hunter vient de fêter ses 20 ans avec un remaster sur Xbox One, et nous vous proposons d'en profiter pour retourner dans le Monde Perdu, histoire de vous rappeler que *Turok*, ce n'est pas qu'un *Doom-like* avec des dinos... Parole d'indien!

» [N64] Le fusil à pompe automatique est sans doute l'arme la plus jouissive du jeu.



“Turok est arrivé au bon moment, en début de vie de la console”

Le nom de Turok n'évoque pas les mêmes souvenirs à tout le monde. Pour les fans de comics, c'est une série assez peu connue, qui a perduré par intermittence pendant plus de 60 ans, où un Amérindien affronte des créatures préhistoriques dans un monde parallèle où le temps fait un peu n'importe quoi. Pour les joueurs, c'est une série de jeux vidéo vaguement basée sur ces bandes dessinées, pour la plupart édités par Acclaim Entertainment, entre 1997 et 2008. Pour les historiens du jeu vidéo, c'est le titre grâce auquel Acclaim a bénéficié du coup de pouce économique dont la société avait besoin après s'être agrandie et diversifiée, au milieu des années 90 (en rachetant notamment Valiant Comics, éditeur des BD *Turok*).

Mais pour les fans de Nintendo et tout particulièrement de sa N64, Turok signifie bien plus encore. Les quatre premiers volets de cette franchise devenue multiformat ne sont

sortis que sur consoles N64, aussi le nom de Turok est-il intimement lié à la machine de Nintendo. Mais surtout, le premier *Turok* est sorti au bon moment, en début de vie de la machine, quand l'offre était encore maigre. Aux États-Unis, foyer d'Acclaim, le jeu devait sortir pour le lancement de la N64 en



» [N64] Avec les flèches explosives, l'arc prend une toute nouvelle dimension...

QUESTIONS DEV'

Nigel Cook, directeur artistique chez Iguana Entertainment, revient sur le développement du premier *Turok*.

Comment est né le projet *Turok*?

Acclaim a racheté plusieurs boîtes, dont Iguana Entertainment et un petit éditeur de comics new-yorkais, Valiant Comics. L'idée était de développer un jeu à partir d'une BD de Valiant, avec nos moteurs et nos outils N64 propriétaires. Quand on a vu les comics *Turok*, où un guerrier amérindien est piégé dans une vallée perdue et y affronte des dinosaures, on a tout de suite su qu'on avait notre sujet!

On a entendu dire que les premières démos ont impressionné tout le monde...

On a très tôt su qu'on tenait quelque chose. Je me souviens que tout le monde était ébahi en arpentant la jungle, arc en main, à se prendre pour un chasseur et à sursauter quand un guerrier jaillissait du brouillard, hache prête à frapper. Tout le monde adorait.

Qui a eu l'idée du système de hub?

C'est le producteur du jeu, David Dienstbier. Il a imaginé ce système pour qu'on ait une métamécanique de jeu qui relie les différentes zones au fur et à mesure, jusqu'à la fin du jeu.

Si les graphismes ont plu, le brouillard a été très critiqué. Vous en doutiez-vous, pendant le développement?

On a beaucoup parlé de ce brouillard, pendant le développement. À cause des contraintes techniques, on devait trouver un équilibre entre le nombre de polygones à l'écran et la distance d'affichage. On s'est dit qu'une jungle plongée dans le brouillard pourrait non seulement nous permettre d'ajouter des détails graphiques à proximité du joueur, mais servirait aussi à l'ambiance. C'est dommage que ça ait déplu à tant de joueurs. On aurait voulu faire mieux.

Avec le recul, y a-t-il des choses qui vous gênent, dans le jeu?

À part ce brouillard, il y a les séquences de saut de plateformes. On aurait dû en mettre moins et faire en sorte qu'elles soient plus faciles.

Pourquoi *Turok* n'est-il sorti que sur N64 et PC?

Vous savez, on était une toute petite équipe de 18 personnes. On a préféré concentrer notre attention sur une machine, et vu qu'on avait déjà fait de bons jeux chez Nintendo... on n'avait pas prévu de développements simultanés sur d'autres supports. Quant à la version PC, c'est un simple portage.

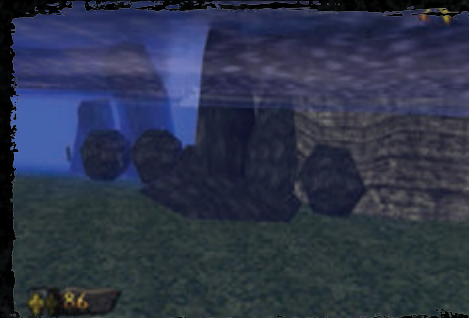


» [N64] Les sections plateforme de *Turok* auraient pu être mieux réglées : un saut mal ajusté et c'est la mort assurée...

“*Turok* est un jeu violent avec plein de sang qui gicle à l'écran”

► septembre 1996, mais il a été retardé jusqu'en janvier, puis en mars, au grand dam des joueurs avides de se jeter sur le seul et unique shooter de la console. *Turok* est sorti au même moment en Europe, quelques jours seulement après le lancement européen de la console et de ses trois titres de lancement (l'immense *Super Mario 64*, le très décent *Pilotwings 64* et le potable *Star Wars : Shadows of the Empire*).

Turok est le parfait complément du catalogue N64, un FPS techniquement impressionnant qui démontre le potentiel de la machine pour le genre. Certes, le champ de vision est limité par un brouillard qui pèse constamment sur le monde de *Turok*, mais qui évite aussi les pop-ups et permet de représenter de grands espaces ouverts à l'écran. *Turok* prouve non seulement les



» [N64] C'est sympa, de barboter dans l'eau... jusqu'à ce qu'on comprenne qu'on ne peut se défendre contre les ennemis amphibies qu'au couteau!

prouesses graphiques dont est capable la N64, mais aussi que les développeurs-tiers peuvent aussi bien exploiter les ressources de la machine que Nintendo.



» [N64] Les ennemis ne sont pas très jolis de près, mais ils sont bien animés et font correctement le boulot en jeu.

Le jeu se distingue également par son côté gore. Ça semble bien gentillet aujourd'hui, mais *Turok* était un jeu violent avec plein de sang qui gicle à l'écran. Nintendo souhaitait à l'évidence laisser derrière l'ère de la censure appuyée de la SNES dans certaines régions du globe – qu'Acclaim a déjà subi avec par exemple son *Mortal Kombat* sur SNES, sans la moindre goutte de sang. Mais le constructeur n'a rien dit pour *Turok* : face aux sanglants *Loaded*, *Resident Evil* et consorts déjà en vente sur PlayStation et Saturn, il ne fallait pas que la N64 apparaisse comme une 'console pour ►

POLYGONE, POLYGONES

La faune de *Turok*. Les cibles de *Turok*. Pareil.



LIBELLULE
GEANTE



PLANTE TUEUSE



SOLDAT
ALIEN



DÉMON



SCARABÉE
GEANT



SEIGNEUR
DÉMON



MONSTRE
DES MARAIS



ANCÊTRE
GUERRIER



SAUTEUR



CYBORG



RAPTOR



DIMÉTRODON



GRAND PRÊTRE



MÉCA-RAPTOR



BRACONNIER



MASTODONTE



SOLDAT DU
CAMPAIGNER



ROBOT DE COMBAT



SERGENT DU
CAMPAIGNER



TRICÉRATOPS

TUROK

ASTUCES D'INDIEN

Devenez le plus grand chasseur de dinosaures de tous les temps.



C'EST FLÉCHÉ

▣ Si vous vous perdez, cherchez les triangles jaunes, qui vous montrent dans quelle direction il faut aller. Et si vous en ramassez 100, vous gagnez une vie!

LA GRIMPETTE

▣ Des clés et des armes sont souvent cachées en hauteur, alors cherchez des murs à escalader : ils ont soit des plantes grimpantes, soit des parois un peu différentes.

ÉCONOMISEZ LES MUNITIONS

▣ Économisez vos balles et vos flèches en combattant les libellules et les scarabées au couteau. Si vous êtes rapide, vous pouvez aussi vous occuper des braconniers et des petits sauteurs avec votre lame.

CHASSEZ LE GIBIER

▣ Il n'y a pas d'espèces protégées, dans le coin. En tuant des cerfs ou des sangliers, vous récupérez des objets. La récompense est plus grande si vous les abattez au fusil à pompe.

REGARDEZ VOTRE CARTE

▣ L'*automap* du jeu est très pratique pour repérer les zones secrètes et estimer les sauts quand on ne voit pas bien où sont les plateformes.

LAISSEZ-LES S'ENTRETUER

▣ Des créatures d'espèces différentes se combattent les unes les autres, donc économisez votre peine et vos munitions en attirant des raptors vers des mastodontes, et éclipez-vous discrètement pendant qu'ils se mettent sur la tronche.

RASSEMBLEZ LES MORCEAUX

▣ Trouvez absolument les huit morceaux du Chronosceptre, une grosse arme sans laquelle il est presque impossible de battre le Campainier (le boss final du jeu).

SI VOUS TRICHEZ, ON DIRA RIEN

▣ *Turok* est assez difficile, alors si vous coincez... trichez! Le *cheat code* **NTHGTHDGCRTDTRK** débloque toutes les armes et toutes les clés du jeu, avec en prime de la vie et des munitions infinies!

les gosses'. *Turok* a bien sûr été classifié 'Mature' aux USA et PEGI 16 en France et le sang a été retiré du jeu en Allemagne (par les autorités du pays, Nintendo, pour le coup, n'y est pour rien).

Mais le jeu n'est pas qu'un cocktail de violence qui tache et de jolis graphismes. C'est aussi un jeu d'action-aventure qui met l'accent sur l'exploration. On court, on saute, on escalade, on nage... Cachées dans ces larges environnements, certaines des clés qui déverrouillent les niveaux suivants sont bien planquées. Bien sûr, il y a des tas d'ennemis et un bel arsenal pour les abattre, mais l'objectif premier, c'est bien de dénicher ces clés. Le tout est fort réjouissant, bien qu'entaché par de trop nombreuses séquences de plateforme difficiles où la moindre erreur est synonyme de mort instantanée et de retour au dernier checkpoint (trop rares, soit dit en passant). L'atmosphère du jeu est plutôt réussie : on se retourne, arme brandie, au moindre rugissement ou



» [N64] Un T-Rex qui crache du feu et tire des lasers, c'est quand même mieux que le pauvre tyrannosaure tout bête de *Tomb Raider*...



» [N64] Si vous ratez la clé du premier niveau, c'est que vous avez de la bouse de dino dans les yeux. Les suivantes seront moins évidentes, en revanche...

feulement. Le brouillard s'avère aussi bien plus qu'une limite technique et aide à faire grimper la tension, avec ces ennemis qui en émergent soudain pour vous surprendre.

Si *Turok* est bien accueilli par la critique et les joueurs, il est difficile de savoir s'il a fait vendre des consoles. En tout cas, il s'est écoulé à un très respectable 1,5 million d'exemplaires. Acclaim a également licencié toutes sortes de produits dérivés, des habituelles figurines aux romans, en passant par les lignes de vêtements. Le jeu est également porté sur PC fin 1997 et adapté en 2D sur Game Boy, dans un *Turok : Battle Of The Bionosaurs*, correct, mais sans plus.

Des tas de suites ont vu le jour : *Turok 2*, sorti en 1998, est doté d'un mode *deathmatch* devenu indispensable suite au succès du *Goldeneye* de Rare. Un spin-off multijoueur, *Rage Wars*, a suivi en 1999, un an avant

TUROK, LES RETOURS

Turok n'a pas chômé après sa première expédition...



TUROK 2 : SEEDS OF EVIL

N64 1998

▣ La première suite sent plus le réchauffé que la nouvelle aventure, mais les amateurs se délecteront des nouvelles armes plus grandiloquentes (et sanglantes), des niveaux plus grands et plus variés, et des nouveaux ennemis plus intelligents. Les graphismes sont aussi rehaussés, surtout avec l'*Expansion Pack* (mais la haute résolution affecte parfois le *frame rate*).



TUROK: RAGE WARS

N64 1999

▣ La popularité du multi de *Seeds of Evil* a incité Acclaim à ne se pas se fatiguer avec un mode solo dans *Rage Wars* (même si l'on peut se battre contre des bots, mais c'est moins rigolo). Le jeu est entièrement taillé pour le compétitif de 2 à 4 joueurs, et si le multijoueur est meilleur que celui de *Turok 2*, ça ne justifie quand même pas un jeu complet. Mais bon, si vous avez trois potes et quatre manettes, ça peut le faire...



» [N64] La confrontation finale contre le boss Campaigner. Mieux vaut avoir un Chronosceptre... et savoir s'en servir !

Turok 3. Deux autres volets multiformat sont ensuite parus en 2002 et 2008 (ce dernier étant édité par Disney Interactive, suite à la fermeture d'Acclaim en 2004). Les scénarios se sont éloignés progressivement de l'histoire du premier jeu, mais ont surtout de plus en plus perdu le sens du spectacle et du fun de ce dernier...

En 2015, le premier *Turok* a été remastérisé sur PC et Mac par Night Dive Studios et de nouveau en mars dernier sur Xbox One. Le jeu N64 étant un vrai cauchemar sur émulateur, ces trois remakes sont plutôt de bonnes façons d'aller chasser le dino si l'on n'a pas de cartouche N64 sous la mimine... *



» [N64] Dans la version allemande censurée, les humains sont remplacés par des robots et toutes les traces de sang sont effacées.



TUROK 3: SHADOWS OF OBLIVION

N64 2000

□ Le troisième vrai *Turok* est passé assez inaperçu, sorti vers la fin de la N64. Dommage, parce qu'il corrige des défauts de ses prédécesseurs (le système de sauvegarde pénible et l'absence d'objectifs définis). C'est aussi le plus excentrique des trois, avec des monstres vraiment bizarres et des boss surréalistes. Les graphismes et les animations sont également améliorés, mais le *frame rate* cause encore souci, hélas.

TUROK EVOLUTION

GAMECUBE, XBOX, PS2 2002

□ Nintendo n'a plus l'exclusivité console de *Turok* avec ce volet qui sort sur GameCube, Xbox, PS2 (et sur PC, comme les précédents). Le titre est trompeur, puisqu'il s'agit plus d'une resucée de *Turok 2* qu'autre chose. Les commandes des missions aériennes sont pourries, mais surtout, le jeu fait pâle figure face aux autres FPS console du moment, comme *Halo* ou *Timesplitters 2*.



TUROK : LES BD

Feuilletons le passé de papier du chasseur de dinos.

Turok est bien moins célèbre que Spider-Man, Batman et toute la clique, mais il leur a fait un peu de concurrence, depuis sa première apparition dans un comics de 1954, *Turok : Son Of Stone*, chez Western Publishing. L'histoire raconte les péripéties de deux amérindiens, Turok et son frère Andar, cherchant à fuir la "Vallée Perdue", une région hors du temps où s'ébattaient les dinosaures.

La série originelle a pris fin en 1982, mais a été ressuscitée 10 ans plus tard par Valiant Comics sous le titre de *Dinosaur Hunter* qu'adoptera plus tard le jeu vidéo. La nouvelle série change aussi de contexte, puisque Turok y affronte à la fois des créatures du passé et des adversaires futuristes, extraterrestres et dinosaures cyborgs intelligents. Suite à l'acquisition de Valiant par Acclaim en 1994 et à la sortie du jeu N64 en 1997, une nouvelle série de BD est sortie pour capitaliser sur les exploits vidéoludiques du personnage. Quand Acclaim a fermé en 2004, Turok lui a survécu comme personnage de comics, au fil de différentes séries. Sa dernière apparition date de 2016, dans une saga en 5 tomes chez Dynamite Entertainment, sobrement intitulée *Turok*.



TUROK

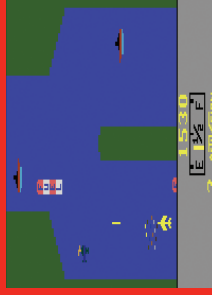
XBOX 360, PS3, PC 2008

□ Le sixième et dernier jeu de la série est le premier qui n'a pas été développé par Acclaim. Si le titre évoque un reboot, il s'agit plus d'un nouveau chapitre de la série, hélas plombé comme les premiers jeux d'un système de checkpoints casse-bonbons et de soucis de navigation. Des séquences d'infiltration viennent varier les plaisirs, mais dans l'ensemble, ça reste un FPS très bateau.

LE JEU QUI VA BIEN River Raid

Beaucoup de titres Atari 2600 utilisent pleinement le CX40, il est vrai très simple, alors on a finalement choisi de sélectionner notre jeu préféré sur cette machine, à savoir l'excellent shoot-'em-up de Carol Shaw.

Les commandes sont très conventionnelles, mais on aime les petites touches de tactiques de *River Raid*, comme l'obligation de garder le stick baissé pour ravitailler à vitesse réduite, ou au contraire de le pousser vers l'avant pour doubler un hélicoptère. Et les fonctions de tir automatique de périphériques tiers ne servent ici à rien !



Atari CX40

Le joystick CX10 de Steve Bristow est certainement le plus culte de tous les périphériques de jeu, à la fois esthétique

et assez simple pour que tous les membres de la famille comprennent comment s'en servir : on tient la base dans la main gauche, on bouge le stick de la main droite. Son gros défaut *[mis à part qu'il snobe les gauchers, mais bon, ils ont l'habitude – Note du rédac'chef gauche]*, c'est que le CX10 coûte cher à produire, à cause de sa complexité. James Asher résoudra vite le problème avec un nouveau modèle qui remplace les ressorts et autres composants métalliques par du plastique. Ce CX40 remplace donc vite le

» **PLATEFORME :** ATARI 2600
» **SORTIE :** 1978

premier contrôleur de l'Atari 2600, un an après le lancement de la console.

Avec les années, des défauts de conception du CX40 se sont manifestés : le revêtement élastique du stick peut durcir et se déchirer au fil du temps, et l'anneau de plastique qui le maintient en place se fragilise et peut casser. Le circuit imprimé interne vieillit mal également, notamment les protections des contacteurs qui se décollent et accélèrent l'usure desdits contacteurs en dôme. Heureusement, grâce aux membres de la communauté des fans de l'Atari 2600 qui en ont refabriqué, on peut sans trop de mal trouver des pièces de rechange. *





LES MAKING OF DE
CONTRA III : THE ALIEN WARS ET DE CONTRA : HARD CORPS

CONTRA

LES GUERRES 16-BITS

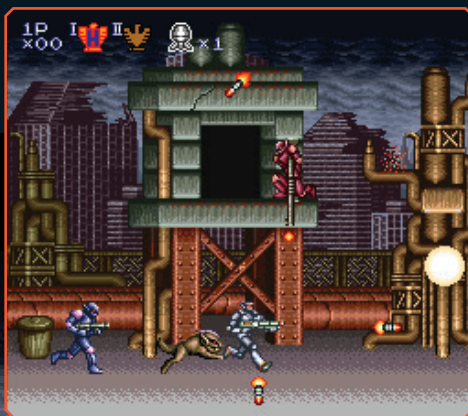
QUE VOUS AYEZ
ÉTÉ PRO-NINTENDO
OU PRO-SEGA PENDANT
LA GUERRE DES
CONSOLES 16-BITS,
KONAMI N'A PAS
FAIT DE JALOUX ET
A SIGNÉ L'UN DES
MEILLEURS RUN-
AND-GUN DE CHAQUE
MACHINE. REVENONS
SUR LA GENÈSE DE
CES CONTRA
EN COMPAGNIE DE
LEUR RÉALISATEUR,
NOBUYA NAKAZATO.

Dans les années 80, Konami était le roi du run-and-gun. Peut-être n'avez-vous pas joué à *Contra* en arcade, et peut-être ne le connaissiez-vous pas sous son nom d'origine, mais avez joué à *Gryzor* ou *Probotector*. Quoi qu'il en soit, quiconque y a goûté sait à quel point c'est un excellent jeu, à la difficulté relevée, mais ô combien grisante ! Une suite, *Super Contra*, est

sortie en arcade peu après la première mouture, suivie par un *spin-off* sur Game Boy, *Operation C*. Puis Konami prend une grande décision : le troisième chapitre central de *Contra* sera sur SNES.

Les commandes de ce *Contra III* : *The Alien Wars* sont confiées à Nobuya Nakazato, qui a auparavant réalisé le jeu lightgun *Laser Invasion* sur NES. Nakazato n'a pas participé aux précédents *Contra* et n'a pas encore fait de jeu SNES, mais il connaît bien la série et les limites que le hardware a imposées sur les précédents portages domestiques. "La SNES était une plateforme de travail assez accessible", nous dit Nakazato. "Grâce à cela et au fait que des membres de l'équipe avaient déjà travaillé sur des titres comme *Gradius III* et *Ganbare Goemon*, le développement s'est déroulé sans accroc."

Venant de la NES, Nakazato est ravi par



» [SNES] Afin d'éviter toute controverse, on ne tue que des robots, dans les versions européennes des deux jeux.



» [Mega Drive] *Contra : Hard Corps* donne très vite le ton avec cet ennemi gigantesque.

les capacités graphiques de la nouvelle console de Nintendo : "La NES ne pouvait afficher que 4 palettes de 4 couleurs simultanément", explique le réalisateur, qui a aussi contribué aux graphismes du jeu. "Donc si un jeu exploitait deux palettes pour les personnages du joueur, comme c'était le cas de *Contra*, il ne restait que deux palettes pour le décor et les ennemis. La SNES, en revanche, a 16 palettes de 16 couleurs, donc on peut faire beaucoup plus, visuellement. On a pu intégrer des combinaisons de couleurs spécifiques pour accentuer les looks distincts des divers ennemis du jeu."

"Parmi les grosses limitations du hardware de l'époque, il y avait le nombre de sprites qu'on pouvait afficher simultanément", ajoute Nakazato. "Si vous dépassiez cette limite, vous deviez faire clignoter les sprites les plus importants pour éviter qu'ils ne s'affichent tout bonnement pas." Cette technique de *flickering* a

"LA SNES POUVAIT AFFICHER DEUX FOIS PLUS DE SPRITES QUE LA NES"

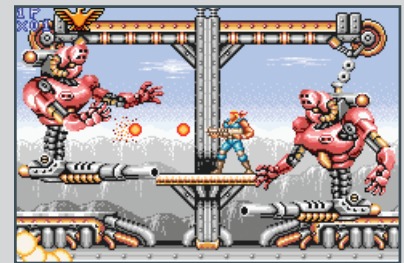
Nobuya Nakazato

notamment permis de faire tourner la version NES de *Contra* – par exemple pour le deuxième boss, dont les bras se composent de plusieurs sprites. "La SNES pouvait afficher deux fois plus de sprites que la NES, et on a pu considérablement limiter le flickering de sprites quand il y a plein de projectiles à l'écran."

Les fonctions de *scaling* et de rotation du Mode 7 de la SNES sont également déterminantes : "J'ai conduit différents tests en Mode 7 pendant la préproduction du jeu", explique Nakazato, "et je cherchais comment exploiter ce que j'obtenais dans le jeu. Konami avait aussi commencé à sortir des jeux d'arcade avec des effets de rotation, comme *A-Jax*, et je m'en suis inspiré, aussi."

Chequered Flag, un jeu de course vu du dessus où le circuit est affiché sur un fond qui pivote, fait partie de ces titres d'arcade. Le nouveau *Contra* ressuscite les stages vus du dessus de *Super Contra*, mais cette fois en donnant au joueur

CONTRA EN POCHE

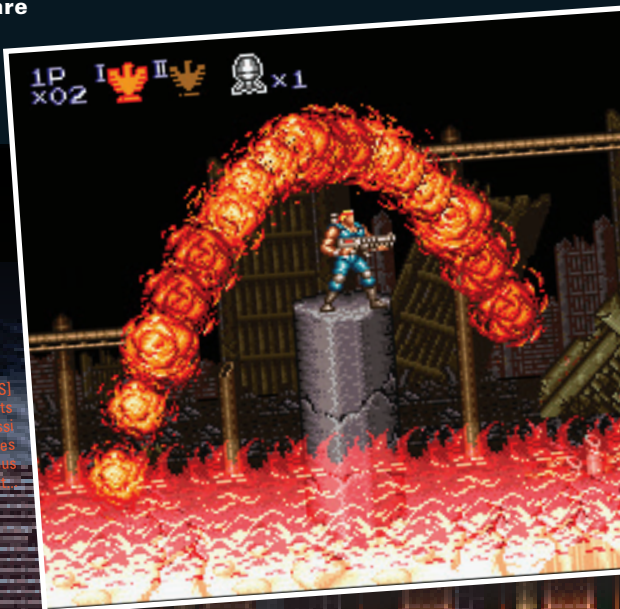


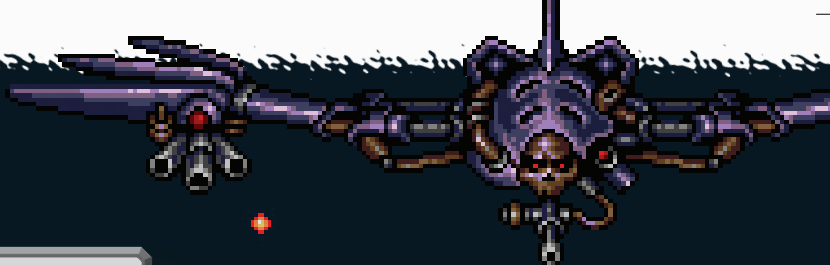
» [Game Boy Advance] Malgré de beaux efforts, le portage GBA de *Contra III* est quand même moins réussi que la version SNES.

Il n'est jamais facile de convertir des jeux SNES hauts en couleurs sur la Game Boy monochrome, mais Factor 5 a fait du très beau boulot sur *Contra : The Alien Wars* (*Probotector 2* en Europe), sorti en 1994. Seuls 5 stages ont survécu au portage (celui avec la moto-jet n'est plus du lot) et tout a été un peu simplifié. Les niveaux classiques sont raccourcis et les stages vus du dessus ne pivotent plus. En outre, le jeu est uniquement solo, sans surprise. Ça ne remplace évidemment pas la version SNES, mais ça reste un très bon run-and-gun selon les critères de la Game Boy. Avec le Super Game Boy, vous gagnez quelques couleurs et une bande-son améliorée.

En 2002, un autre portage portable de *Contra III : The Alien Wars* est sorti, cette fois sur Game Boy Advance : *Contra Advance : The Alien Wars EX* (ou *Contra: Hard Spirits* au Japon). C'est en gros une adaptation directe du jeu SNES, amputée des niveaux du dessus, remplacés par les stages du train et de la base de la jungle de *Contra : Hard Corps*. Les commandes souffrent un peu de l'absence de boutons X et Y : les *smart bombs* sont aux abonnés absents et on ne peut porter qu'une seule arme. Plus embêtant, la conversion souffre de détections de collision un peu foireuses et d'ennemis aux comportements modifiés, entre autres petites différences. Bref, si vous avez le choix, préférez largement la version SNES, y'a pas photo.

» [SNES] Les environnements sont souvent aussi meurtriers que les ennemis qui vous pourchassent.





L'ARSENAL QUI TUE

Chaque héros de *Hard Corps* a ses propres armes, dont on vous fait ici l'inventaire...

RAY POWARD

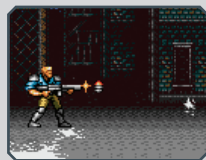


LASER VULCAIN

Une version plus puissante de l'arme de base traditionnelle des *Contra* : tir rapide, portée assez courte.

CRASH

Elle tire plus lentement, mais cette arme à courte portée crache des balles explosives puissantes qui détonnent à l'impact ou en atteignant la limite de portée.



SPREAD

Une des armes les plus pratiques de *Contra* (et du run-and-gun dans son ensemble, d'ailleurs), qui tire dans cinq directions. Presque personne n'y échappe !

HOMING

Des petits missiles qui traquent leur proie avant d'exploser. Parfait pour mieux se concentrer sur les mouvements sans se soucier de la visée.



SHEENA ETRANZI



GÉNOCIDE VULCAIN

Une version ultra-puissante de l'arme de base, avec la même portée courte et la même cadence de tir.

SHOWER CRASH

Des explosifs puissants à la trajectoire courbe, à la portée moindre que la plupart des armes qui tirent tout droit.



LASER PÉNÉTRANT

Un tir laser capable de transpercer une vague entière d'ennemis. Idéal pour faucher des hordes de pas beaux.

LASER AX

Comme le Spread, ce laser à dispersion tire 5 faisceaux étroits, qui se concentrent ensuite en direction de la cible la plus proche.



BRAD FANG



BEAST SHOOTER

Une arme rapide ultrapuissante dont les projectiles se déploient en cône étroit.

POWER PUNCH

C'est presque une arme de mêlée, mais sa très courte portée est compensée par une puissance sans égal.



LANCE-FLAMMES

Une arme redoutable à courte portée, qui pivote sur 360° quand vous vous retournez.

BLASTER PSYCHIQUE

Une arme à rayon à charger : plus vous gardez le bouton enfoncé, plus le tir est puissant.



BROWNY

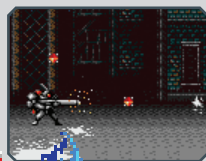


LASER VICTORY

Encore une arme de tir simple, mais dont les projectiles assez larges compensent la petite taille de Brownny.

DISPERSION GEMINI

Une mitrailleuse qui crache des balles-boomerang, qui reviennent en arrière après avoir atteint leur limite de portée moyenne.



YOYO ELECTRO-MAGNETIQUE

Vous pouvez tirer dans toutes les directions, mais si vous gardez le bouton de tir appuyé, le yoyo visera les cibles ennemies.

BOUCLIER CHASER

Un bouclier circulaire qui protège Brownny tant que le bouton est enfoncé, avant d'être projeté en direction des ennemis.

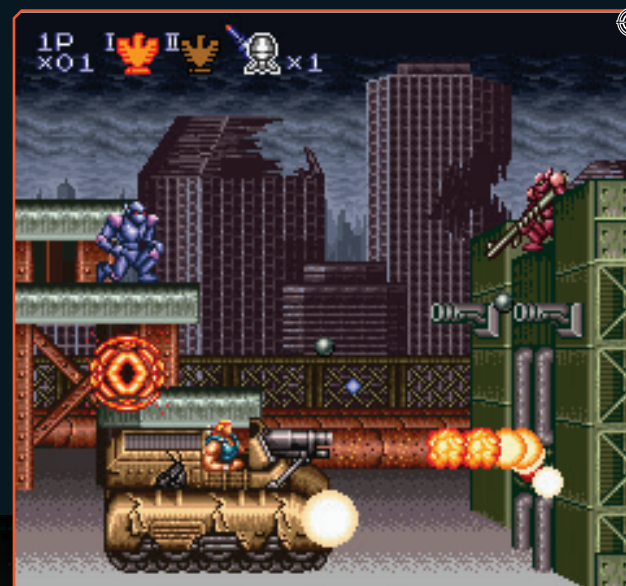


une liberté totale de mouvement, grâce au même système de rotation du décor que *Chequered Flag*. Ces niveaux sont cependant conçus comme des labyrinthes, non comme des parcours linéaires.

Si le Mode 7 ne sert que dans deux stages, il n'en impressionne pas moins, surtout quand il fait ce qu'on n'a encore jamais vu auparavant : pendant le combat de boss du deuxième stage, le décor et l'adversaire tournent tous les deux. Vu qu'il est théoriquement impossible d'utiliser deux couches de rotation sur SNES, comment diable ont-ils conçu cet effet ?

"En fait, le sol n'est pas en Mode 7," nous explique Nakazato. "C'est juste un fond gris avec des sprites dessus." Cela ne nous semble guère plus possible, jusqu'à ce que Nakazato nous dévoile la combine : "La SNES ne fait pas de rotation de sprite, alors on a créé des animations de rotation sur 32 degrés. Donc en les synchronisant sur les commandes du joueur, on crée l'illusion qu'il y a deux couches de rotation."

Ce boss n'est qu'un des nombreux du jeu – et ce n'est pas le préféré de Nakazato : "On s'est inspirés de toutes sortes de choses : de films, de romans, d'expositions dans des musées..."



» [SNES] Le premier niveau de *Contra III* vous met rapidement aux commandes d'un gros tank, étonnamment fragile.

"LE JEU ÉTAIT DÉJÀ SORTI SUR SNES ET ON NE VOULAIT PAS QU'IL AIT L'AIR MOINS BIEN SUR MEGA DRIVE"

Nobya Nakazato



INFOS

- » ÉDITEUR : KONAMI
- » DÉVELOPPEUR : KONAMI
- » SORTIE : 1992 (SNES), 1994 (MEGA DRIVE)
- » GENRE : Run-and-gun



DU MÊME DEV'

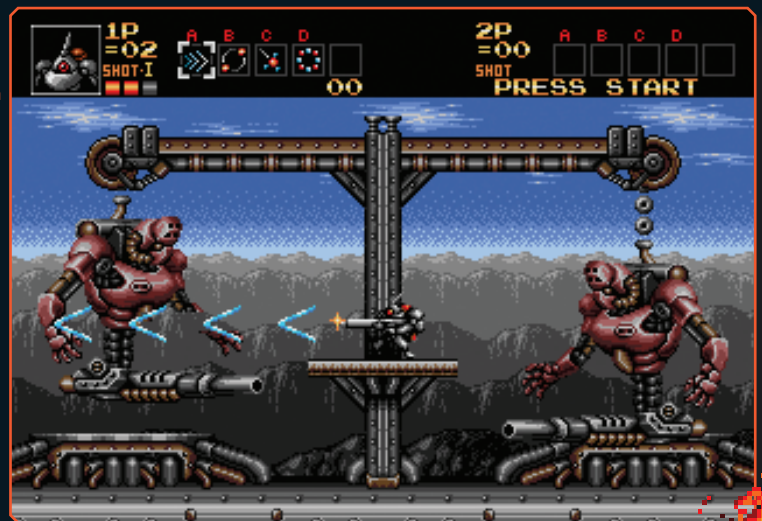
- CONTRA
- PLATEFORME : ARCADE
- ANNÉE : 1987
- ROCKET KNIGHT
- ADVENTURES
- PLATEFORME : MEGA DRIVE
- ANNÉE : 1993
- VANDAL HEARTS
- PLATEFORMES : PLAYSTATION, SATURN
- ANNÉE : 1996

Mon préféré, c'est le boss final, dont les schémas d'attaque changent selon une roulette."

La bande-son est aussi soignée que les graphismes : "Je voulais des musiques tapageuses, comme celles des films hollywoodiens" se souvient-il. "Il fallait aussi que la musique soit dynamique, dans certaines situations, comme pour le boss *rush* de la fin du jeu. On a pris soin de le rendre le plus immersif possible en changeant de musique sans ruptures, et en accord avec ce qu'il se passe à l'écran."

Le jeu subit quelques changements pour son arrivée en Europe : "Quand on travaillait sur les versions NES de *Contra*, les pays d'Europe étaient bien plus sensibles à la violence dans les jeux vidéo qu'aujourd'hui, surtout l'Allemagne", souligne Nakazato. "C'est pour cela qu'on a remplacé tous les personnages armés par des robots, dans la version NES PAL. Et on est restés dans la continuité pour le volet SNES. Aujourd'hui, la culture du jeu vidéo a grandi, et les jeux pour des publics adultes sont bien définis, donc on homogénéise les personnages dans le monde entier." En plus de ces changements cosmétiques, le jeu est rebaptisé *Super Probotector* : *Alien Rebels*, pour rappeler le titre du prédécesseur NES. À l'exception des titres sur Console Virtuelle Wii, les ressorties de ces jeux ont repris la marque 'Contra' en Europe : sur Game Boy Advance, Wii U, 3DS et Nintendo Classic Mini, on retrouve le titre et les graphismes de la version américaine.

À l'époque de *Contra III : The Alien Wars*, Konami n'a pas encore sorti le moindre jeu sur Mega Drive. Comme bien des éditeurs-tiers, son contrat avec Nintendo lui interdisait de développer sur des

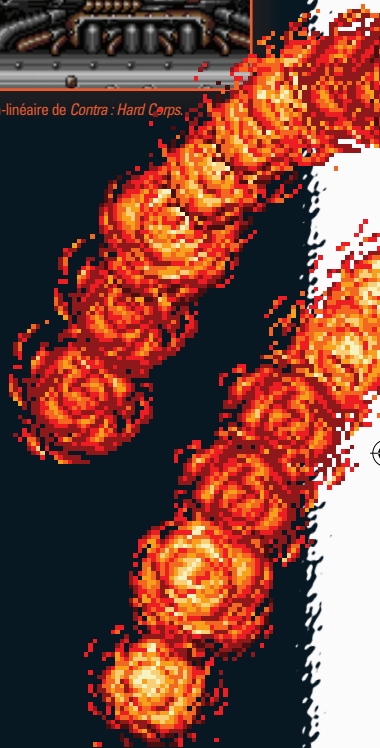


» [Mega Drive] Ce boss intermédiaire n'apparaît pas à chaque partie, vu la nature non-linéaire de *Contra : Hard Corps*.

machines concurrentes. Mais dès qu'elle l'a pu, Konami a publié des titres sur PC Engine et sur Mega Drive, très populaire sur le marché international. Nakazato a dirigé le développement de *Rocket Knight Adventures* sur Mega Drive, avant que ne démarre le travail sur *Contra : Hard Corps*.

"Le jeu était déjà sorti sur SNES et on ne voulait pas qu'il ait l'air moins bien sur Mega Drive", nous affirme Nakazato. Mais c'est plus facile à dire qu'à faire : la Mega Drive a deux ans de plus que la console de Nintendo et n'a pas les particularités hardware de la SNES. De bien des façons, les choses sont bien plus compliquées sur la machine de Sega, pour l'équipe de Nakazato. "Les restrictions graphiques de la Mega Drive sont plus grandes que sur SNES, notamment le nombre de couleurs simultanées", explique Nakazato. "Par contre, la console de Sega excelle dans la gestion rapide de sprites. Même si on devait faire avec moins de couleurs, on voulait que le jeu soit aussi beau dans l'ensemble, alors on a beaucoup travaillé pour améliorer le rendu avec des effets. On a exploité la rapidité de calcul de sprites de la machine en nous concentrant sur des techniques d'animation de grands personnages en plusieurs parties."

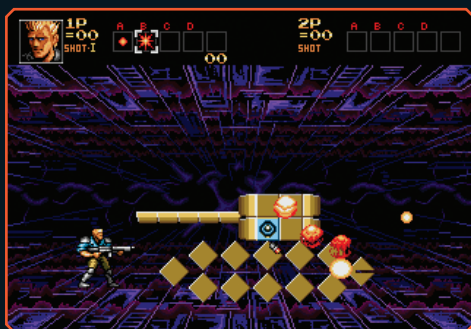
On voit le résultat dès le début du jeu, où dans les premières secondes, une bestiole à 10 pattes apparaît



CONTRA



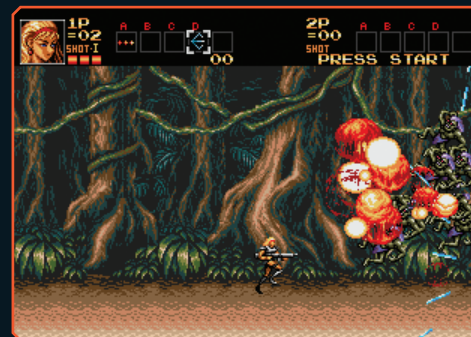
» [Mega Drive] Avoir le feu aux fesses, ça motive à se barrer rapidement d'un camp ennemi.



» [Mega Drive] Ce mini-boss en réalité virtuelle se transforme en toutes sortes d'adversaires agaçants.

► à l'écran, rapidement suivie par un robot géant qui se dandine par rotation devant une ville en flammes, puis par un autre robot magnifiquement animé qui vous pourchasse sur l'autoroute, en vue de face. Et ce ne sont là que les deux premiers stages ! Quand nous demandons à Nakazato de quelle prouesse technique de *Contra : Hard Corps* il est le plus fier, il évoque aussitôt, sans grande surprise, les grands boss originaux, conçus en combinant le scrolling parallaxe et les techniques de jointures mentionnées plus haut.

La partie audio de *Contra : Hard Corps* a, tout comme les graphismes, été élaborée à partir des spécificités hardware du support : "Chez Konami, à l'époque, c'était un département à part qui s'occupait des éléments sonores", explique Nakazato. "Même quand il fallait modifier un moteur pour différentes plateformes, l'équipe de recherche et développement de cette division créait les outils correspondants." La Mega Drive n'ayant pas les mêmes capacités sonores que la SNES, dont la puce sonore est bien plus adaptée à la reproduction de musiques très synthétiques, les programmeurs audio de Konami optent pour une bande-son aux



» [Mega Drive] Les ennemis de base de *Contra III* et *Hard Corps* sont plus susceptibles de vous submerger par le nombre que de vous vaincre par la force.

consonances rock mâtinées de sonorités venues d'ailleurs, très en phase avec la thématique du jeu.

Mais si les sons et les graphismes exploitent admirablement les capacités de la Mega Drive, la grande réussite de *Contra : Hard Corps*, c'est sans aucun doute son design : "On avait conçu *Contra III* avec assez de contenu pour donner envie d'y revenir", explique Nakazato. "Pour *Hard Corps*, j'ai gardé le même principe, mais avec encore plus de contenu. Ceci dit, je me suis rendu compte que si les joueurs mettaient trop longtemps à finir le jeu, ils n'auraient pas forcément envie de recommencer, alors

DUELS ÉPIQUES

Contra III et *Hard Corps* ne sont pas chiches en boss incroyables...



STAGE 2

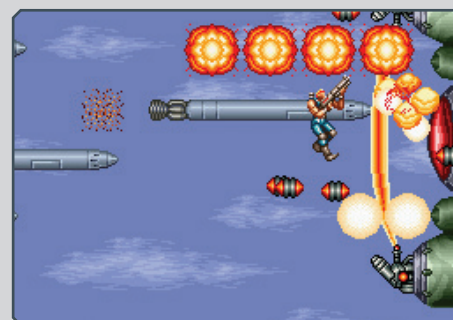
CONTRA III : THE ALIEN WARS

□ Vous pouvez détruire indépendamment chaque arme de ce robot en plusieurs parties. Il tourne plus vite après avoir subi un certain nombre de dégâts et se projette dans les airs pour essayer d'écraser le joueur en retombant.

STAGE 3

CONTRA III : THE ALIEN WARS

□ Pour vous tuer, cet espèce de Terminator est – littéralement – prêt à abattre tous les obstacles qui vous séparent. Il attaque avec des lasers oculaires, en crachant du feu et en larguant des bombes à retardement. Visez la tête !



STAGE 4

CONTRA III : THE ALIEN WARS

□ Ce vaisseau gigantesque est protégé par un bouclier, alors vous allez devoir détruire ses générateurs tout en évitant des déluges de bombes. Ne vous restera ensuite qu'à le démolir. Plus facile à dire qu'à faire.





» [SNES] Les rotations du Mode 7 donnent tout leur cachet aux labyrinthes vus du dessus de *Contra III*.

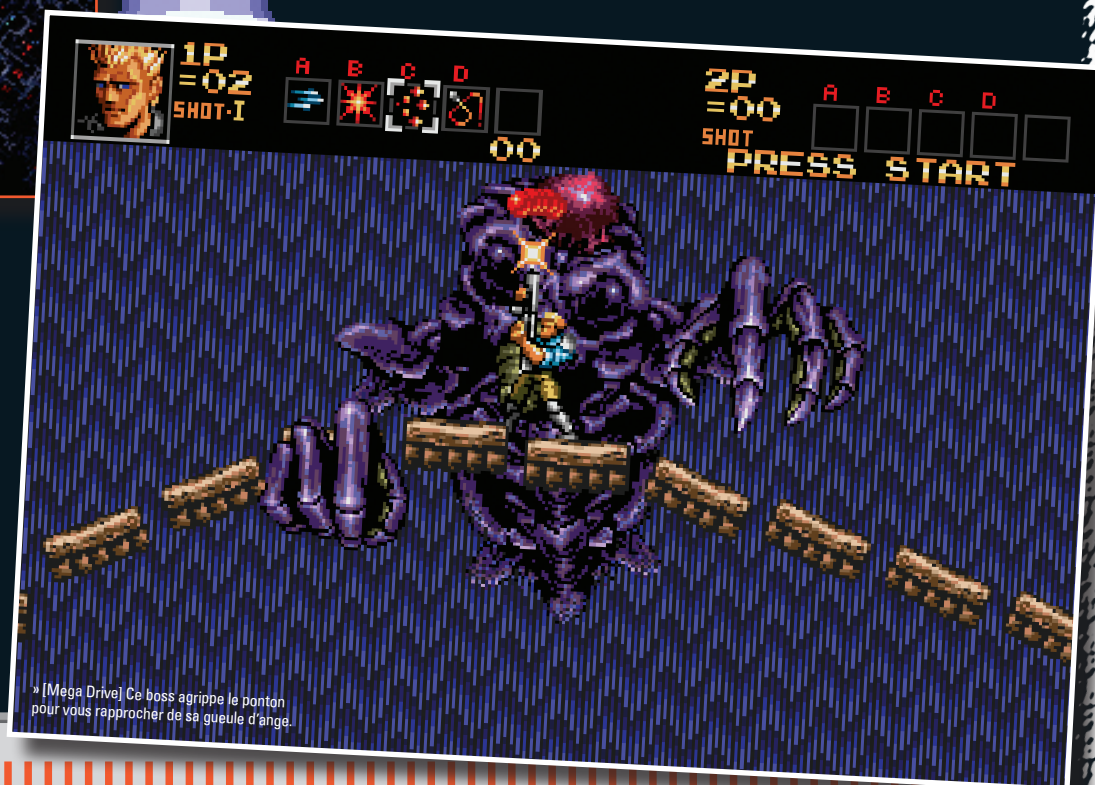
j'ai gardé le même temps de jeu, tout en l'élargissant."

Pour structurer ce système d'un jeu plus dense, mais pour des parties aussi longues, les développeurs ont étoffé l'histoire de *Hard Corps*, bien plus scénarisé que tous les autres volets de la saga. Si les courts dialogues et les briefings de prémission peuvent sembler bien modiques face aux cinématiques d'aujourd'hui, elles tranchent avec les habitudes des *Contra* : "C'est purement le résultat de notre volonté de faire un jeu d'action amusant", nous dit Nakazato. ▶

CONTRA : LES GUERRES 16-BITS

"JE VOULAIS FAIRE UN JEU DONT LES JOUEURS NE SE LASSERAIENT PAS"

Nobuya Nakazato



» [Mega Drive] Ce boss agrippe le ponton pour vous rapprocher de sa gueule d'ange.



STAGE 2 (POURSUIVE)

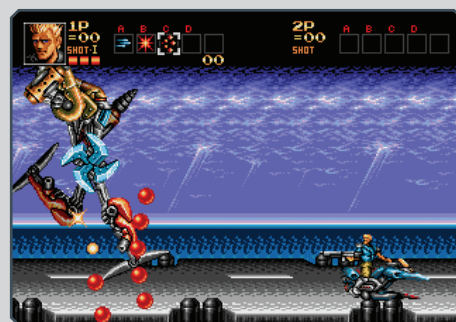
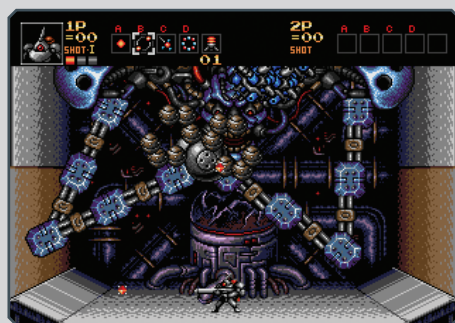
CONTRA : HARD CORPS

□ Courez! Un robot géant aux poings hérissés de pics vous poursuit sur l'autoroute, en balançant des bombes. Attaquez quand il arrive au niveau de votre personnage.

STAGE 2 (LABORATOIRE)

CONTRA : HARD CORPS

□ Cette chaîne d'assemblage de robots est devenue folle et construit des machines vouées à votre destruction. Visez la tête, mais attention : elle n'est vulnérable que quand elle est en train de fabriquer quelque chose.



STAGE 6 (OCÉAN)

CONTRA : HARD CORPS

□ Après avoir vaincu trois mini-boss robots, ces derniers s'assemblent pour former un ennemi géant aux multiples attaques, comme Seven Force de *Gunstar Heroes*. Il n'a pas de point faible spécifique, alors balancez la sauce!



CONTRA



» [SNES] Cet énorme vaisseau vous harcèle constamment dans le stage à moto-jet, avec toutes sortes d'attaques.

► “Je voulais faire un jeu dont les joueurs ne se lasseraient pas, même en y revenant encore et encore. Donc pour les motiver, j’ai écrit un scénario à embranchements.”

Si l’on ne peut jouer que six niveaux par cession, le jeu en inclut en effet onze – les choix du joueur déterminant comment l’histoire progresse.

Mais ce n’est pas là le seul choix proposé aux joueurs, car pour la première fois dans un *Contra*, ils peuvent choisir parmi plusieurs personnages.

“Là encore, c’était pour que les joueurs aient envie de refaire le jeu plusieurs fois, avec des personnages différents”, explique Nakazato. “C’était aussi un test. On voulait voir si les joueurs accepteraient de jouer autre chose que les soldats machos des précédents volets.”

Il est vrai que le casting de *Hard Corps* contraste avec les têtes d’affiche des autres *Contra*, remplacées ici par une

» [Mega Drive] Brad est le personnage idéal pour les speedruns, grâce à un glitch de son arme.



“JE SOUHAITAIS QUE LES JOUEURS PRENNENT PLAISIR À REFAIRE LE JEU PLUSIEURS FOIS”

Nobuya Nakazato

brochette de quatre nouveaux héros. Si Ray Poward est tout de même le soldat traditionnel et si Sheena Etranzi n’est finalement que sa contrepartie féminine, Brad Fang, le loup-garou cyborg, est plus exotique. Le petit robot Brownny l’est encore plus, frôlant la bizarrerie. Les différences ne sont pas que cosmétiques, puisque chaque power-up donne à chaque personnage une arme qui lui est spécifique.

Étonnamment, la difficulté est moins relevée dans la version japonaise du jeu, où une petite barre de vie remplace les morts en un coup. Quand nous demandons à Nakazato pourquoi cela a été retiré des versions exports du jeu, il nous corrige aussitôt : “En fait, c’est l’inverse. On a rajouté la barre de vie pour la version japonaise.” Nous lui faisons part de notre étonnement, et il nous explique que les raisons à cela sont commerciales : “À ce moment, les jeux à la mode, au Japon, c’était plutôt des titres plus ‘cérébraux’, comme des RPG et les jeux de stratégie. Les jeux de tir ou d’action qui font appel aux réflexes étaient alors moins populaires.”

Hélas pour les collectionneurs, le prix de *Contra : Hard Corps* est plutôt relevé : comptez au moins 130 € pour une version américaine ou un Probotector européen en boîte – et beaucoup plus (au moins 500 €) pour la version japonaise. “Comme je vous l’ai dit, le genre n’était pas aussi à la mode au Japon qu’en Occident, à ce moment”, souligne Nakazato. “En plus, nous nous sommes calés sur le parc de Mega Drive au Japon, d’où un volume limité.”

L’équipe de Nobuya Nakazato a produit deux run-and-guns incroyables, à la fois



CONTRA III : THE ALIEN WARS EN BREF

□ Un run-and-gun pour un ou deux joueurs où l’on doit stopper une invasion extraterrestre en tirant sur tout ce qui bouge. Le jeu alterne les séquences en scrolling horizontal et les sections de tir en vue du dessus.



CONTRA : HARD CORPS EN BREF

□ Un run-and-gun pour un ou deux joueurs où l’on doit stopper un coup d’État en tirant sur tout ce qui bouge. Suivant les choix du joueur, le scénario peut se ramifier dans 4 directions différentes.

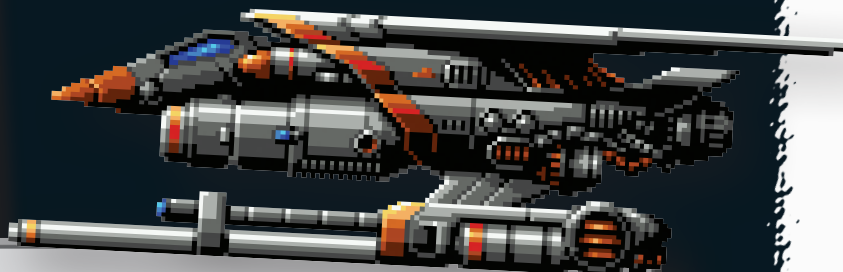




» [Mega Drive] Même les mini-boss ont droit au traitement multisprites. Pas de jaloux!

la fine fleur de la série, mais aussi du genre sur leurs plateformes respectives. L'exploit ne doit pas être sous-estimé, à une ère 16-bits où les architectures des consoles étaient très différentes, sans compter avec les loyautés des concepteurs de jeu pour telle ou telle plateforme (par choix ou contrainte contractuelle...). Mais une question nous brûle, très logiquement, les lèvres : lequel des deux *Contra* est le meilleur ? Si Nakazato devait n'emporter qu'un jeu sur une île déserte, prendrait-il *Contra III* ou *Contra : Hard Corps* ? "Ça, c'est une question difficile...", nous dit-il avant de botter malicieusement en touche : "Pour revenir aux sources, je ne prendrais ni l'un, ni l'autre, mais la cartouche NES."

Autant dire que la question n'a pas fini d'être débattue, entre les amoureux de la SNES qui mettront en avant les stages en Mode 7 et l'incroyable bande-son de *Contra III* et les fanatiques de la Mega Drive qui prendront la défense du challenge plus relevé et des boss dingues, sans équivalent sur SNES. Essayons cependant de mettre tout le monde d'accord : les deux titres sont des run-and-gun de haut vol... et il n'est pas nécessaire de n'en retenir qu'un. Le mieux, c'est de jouer aux deux, non ? ★



L'ART EN POCHETTE

Paul Mann nous parle de son illustration pour le vinyle de *Contra III*.



Comment êtes-vous devenu illustrateur ?

Je me suis intéressé très tôt à l'art, grâce à mon père, peintre et photographe. Un jour, quand j'étais encore gamin, je lui ai montré des dessins que j'avais faits et il a été impressionné. De là, mes parents m'ont encouragé à poursuivre dans cette voie. À croire que je suis né pour ça !

Connaissiez-vous le jeu, avant qu'on vous confie le projet ?

Je n'en avais jamais entendu parler avant qu'on me propose ce boulot, alors, j'ai dû faire quelques recherches. J'ai été aidé par des gens qui avaient grandi en y jouant. Plus j'en apprenais sur le sujet, plus j'étais intrigué, et plus j'avais envie de m'y atteler !

De quoi vous êtes-vous inspiré ?

Je me suis inspiré du style des années 60, dont découle mon propre style. C'est d'ailleurs pour cela que Mondo m'a contacté pour faire la pochette du disque de *Contra III*. Je voulais que mon dessin dégage la même énergie que les affiches de films pleines d'action, de couleurs et d'excitation avec lesquelles j'avais grandi.

Avez-vous écouté la bande-son pour vous imprégner de l'esprit du jeu ?

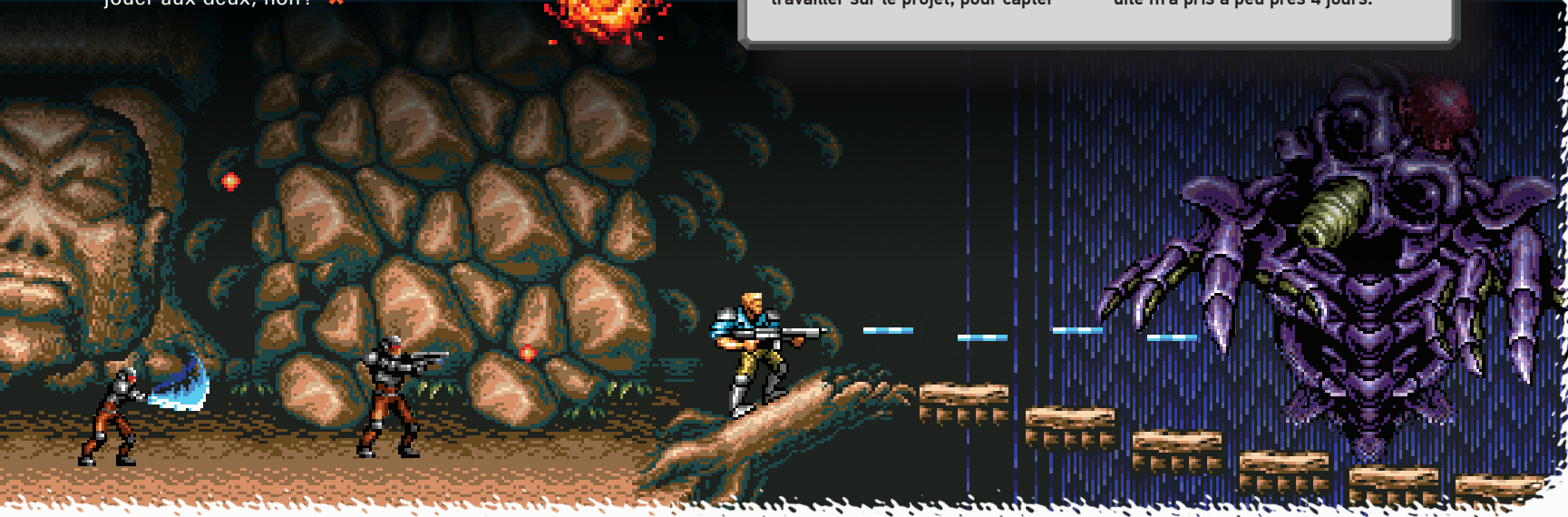
J'avais écouté la bande-son pendant mes recherches, avant même de travailler sur le projet, pour capter



l'esprit du jeu. Mon illustration devait dégager la même énergie que la musique.

Comment avez-vous recréé le look des personnages principaux ?

J'ai regardé comment ils bougeaient, comment ils étaient habillés, comment ils se battaient. J'ai aussi fait attention aux décors, aux extraterrestres, aux armes. Le défi, c'était de faire quelque chose de réaliste. Mon neveu m'a servi de modèle pour les quatre personnages principaux. Je l'ai photographié dans différentes poses et j'ai fait des croquis que j'ai soumis à Mondo. Quand ils ont validé la composition, j'ai fait des versions en couleur avant de passer à la peinture finale à l'acrylique. En tout, ça m'a pris un mois, recherches et validations comprises. L'illustration proprement dite m'a pris à peu près 4 jours.



Jurassic Park

RAPTOR ET À TRAVERS

RÉTROVIRUS

» SNES » OCEAN SOFTWARE » 1993

Les gosses ont toujours adoré les dinosaures. Plus encore quand le premier film *Jurassic Park* est sorti. Là, c'est carrément devenu du délire, au grand bonheur des producteurs du film et des fabricants de produits dérivés. Parmi lesquels, Ocean, qui a décroché les droits d'adaptation du jeu.

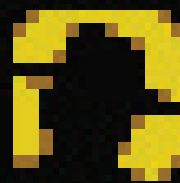
Bien sûr, ce *Jurassic Park* est loin d'être exempt de défauts, en premier lieu l'absence de système de sauvegarde, sans doute pour de sombres questions de coûts de production de la cartouche, qui oblige à laisser la console allumée jusqu'à ce qu'on termine le jeu. Ce qui n'est pas une mince affaire, soit dit entre nous. En tout cas, le jeu réussit à transporter dans le monde créé trois ans plus tôt par Michael Crichton : visuellement, c'est enchanteur, avec de la végétation partout, un large éventail de

dinosaures et une vue du dessus qui permet de bien surveiller les alentours. Et c'est encore mieux quand on pénètre dans les bâtiments, des environnements 3D qui ne sont pas sans rappeler les premiers FPS. Certes, c'est un peu lent, mais l'effet est réussi, surtout quand un raptor décide de vous charger...

Soyons honnêtes : on a grandi, mais on aime toujours autant les dinosaures, d'autant que cet amour n'a cessé d'être entretenu par d'autres jeux et films de la franchise *Jurassic Park* (dont le *Jurassic World Evolution* de Frontier Development qui devrait tout juste être sorti quand vous lirez ces lignes, en même temps que le film *Jurassic World 2*), mais rien n'égale le frisson primordial des premières fois où l'on s'est retrouvé nez à nez avec un raptor. Ou plus souvent à fuir avec un raptor aux fesses, pour être totalement honnêtes. ✱



10



Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS
VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ

SPÉCIAL FOOTBALL

Les vieux jeux de football – et de sport, en général –, sont souvent boudés, dans le petit monde du rétrogaming. On a donc voulu profiter de la Coupe du Monde pour corriger ça en vous dépoussiérant quelques sympathiques simulations de foot qui méritent qu'on rechausse leurs crampons !



REDCARD

■ PLATEFORME : PS2 ■ DÉVELOPPEUR : MIDWAY ■ ANNÉE : 2002



» [PS2] Beckham vient de massacrer un joueur algérien, encore étalé sur la pelouse, mais fait comme si de rien n'était. L'innocence incarnée.



» [PS2] Les dauphins ont un sacré coup de queue, comme le démontre ici leur attaquant, Free Willy, le roi de la bicyclette sans pattes.

■ *RedCard* est complètement dans l'esprit des bons vieux jeux de sport d'arcade de Midway, qui multiplient les entorses aux règles pour plus de fun, comme c'est le cas d'*Arch Rivals* et de *Pigskin 621 AD*, respectivement pour le basket et le rugby. Dans *RedCard*, les tacles à deux pieds, les coups de boule violents, les coups de pied sautés façon kung-fu ne sont pas vraiment des fautes et tout est bon pour piquer la balle à l'adversaire... qui lui non plus ne joue pas les chochottes et vous rend coup pour coup. Mieux vaut donc maîtriser les esquives acrobatiques pour éviter les agressions.

Comme bien des jeux de foot rétro, *RedCard* affiche une barre de puissance, qui ici se remplit progressivement pour offrir au joueur plus d'options, autant pour briser les os des adversaires que pour décocher des tirs spéciaux (car n'oublions pas qu'il faut aussi marquer des buts et qu'on n'est pas là que pour rigoler). Et le meilleur moyen de remplir cette jauge de puissance, c'est la violence. Vous pouvez même tacle l'arbitre, si ça vous amuse, si vous trouvez qu'il prend un peu trop la défense de l'équipe adverse. Une fois que vous maîtrisez bien les

mécaniques de jeu, attaquez-vous au mode Conquête et à ses équipes... originales. Vous serez surpris de découvrir à quel point les dauphins, les phoques et les hommes du SWAT sont bons au foot.

Le plus étonnant, c'est que bien qu'il ne donne pas la plus belle des images du foot, le jeu rassemble un bon paquet de licences officielles. Si l'on imagine difficilement voir David Beckham balancer un gros coup de boule de bourrin dans le torse d'un adversaire dans le dernier FIFA en date, ça ne lui cause visiblement ici aucun souci.

Les matchs sont grisants et rapides, les scores obscènes et les buts surréalistes. Tout cela est déjà drôle contre l'ordinateur, mais totalement jouissif contre un autre joueur lui aussi avide de pelouse détrempée de sang.

RedCard perpétue magnifiquement la tradition des classiques Midway de l'arcade de l'ère pré-3D. Oubliez les simulations actuelles de plus en plus réalistes : aucune ne saurait procurer les mêmes sensations qu'un bon coup de crampon dans l'entrejambe d'un dauphin. Oui, on sait, ils n'ont pas de jambes, mais vous croyez vraiment que ça peut nous arrêter ?

SI ÇA VOUS A PLU...

ARCH RIVALS

ARCADE, 1989

□ Pour Bally Midway, tout a commencé avec ce classique de l'arcade de 1989, qui améliore les règles du basketball à deux contre deux en permettant de cogner les joueurs de l'équipe adverse. Sans cet aspirateur à pièces, *RedCard* n'aurait sans doute jamais vu le jour.



PIGSKIN 621 AD

ARCADE, 1990

□ L'année suivante, Midway reprend la formule d'*Arch Rivals* pour l'adapter au rugby et le renvoie au moyen-âge, avec tout ce qu'il faut de cornes, de haches et d'épées – mais amputé, bien sûr, de quelques règles. *Pigskin 621 AD* est aussi sorti sur Mega Drive.



MUTANT LEAGUE HOCKEY

MEGA DRIVE, 1994

□ Les *NHL* d'EA sont déjà plutôt pas mal, mais ils sont bien meilleurs avec quelques mutations. Planter l'adversaire au bout de sa crosse aiguisée ou le balancer dans une fosse pleine de pieux de glace, ça donne du cachet à ce sport sinon un peu trop gentillet (question de perspective).



EN DÉTAIL

GROS PRESSING

□ Plus le coup vient de loin, plus il fait mal. Renvoyez Ecco dans son bocal avec un bon gros coup de pied sauté pas piqué des crevettes.

TROP DE LA BALLE

□ La jauge de spécial de *RedCard* est à la fois alimentée par les beaux gestes et par la violence. Quand elle est pleine, grouillez-vous de foncer vers le but adverse et décochez un super-tir.

PAS DE QUOI FLIPPER

□ Certains diront que c'est de la cruauté envers les animaux que d'obliger des dauphins à jouer au foot. Mais ils s'en sortent pas mal, en fait. Et ce ne sont pas les derniers à balancer des tampons.

VA CHERCHER

□ Pour survivre à un match, il faut savoir courir – d'où l'importance de cette barre de turbo. Accélérez au bon moment pour esquiver une attaque et mettre un vent aux défenseurs-agresseurs de l'équipe adverse...

» [PS2] Une règle d'or de *RedCard*, c'est que quand l'arbitre a le dos tourné, profitez-en pour balancer quelques taquets.

Trésors Oubliés

ULTIMATE SOCCER

■ PLATEFORME : MEGA DRIVE ■ ÉDITEUR : RAGE SOFTWARE ■ ANNÉE : 1993

■ Pendant l'ère 16-bits, Rage software était surtout connu pour sa série des jeux de foot *Striker* sur Amiga et SNES, mais *Ultimate Soccer* sur Mega Drive est à l'origine de ces titres, dont elle se distingue de diverses façons.

Elle propose notamment des matchs en intérieur à six contre six, un système qui s'est raréfié jusqu'à disparaître avec la mort de *FIFA Street*. *Ultimate Soccer* capture parfaitement l'esprit du foot indoor : rien de tel que de marquer un but avec un tir de 30 mètres qui a rebondi contre un mur. Les options de customisation sont également bienvenues : réduisez au maximum le contrôle de balle pour la rendre plus légère que l'air et marquer des buts totalement surréalistes.

En outre, on peut autant marquer sur coup franc depuis la ligne médiane que mettre directement la balle dans les filets depuis le point de corner avec un tir bien broissé. Et avec un peu d'entraînement, on peut faire de même sur les terrains extérieurs, surtout si vous ajoutez un vent à décoiffer un bœuf. Les contrôles n'utilisent que deux boutons, pour des résultats très proches d'un *Sensible Soccer*, avec ce que ça implique de surprises : on peut très bien juste vouloir dégager et envoyer la balle pile sur la tête d'un joueur adverse où elle va rebondir pour finir dans les filets. C'est tout ce qu'on demande à un bon jeu de foot, non ?



» [Mega Drive] Un tir en cloche du coin de la zone peut surprendre le goal, en train de revenir de sa position de touche.



» [Mega Drive] Dans les matchs en extérieur, le vent est tel qu'il est non seulement possible de marquer directement du coin de corner, mais c'est même facile !

ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» LIBERO GRANDE

■ DÉVELOPPEUR : KONAMI ■ ANNÉE : 1997
■ PLATEFORME : PLAYSTATION

■ Dans cet ancêtre du mode Carrière de *FIFA*, on ne contrôle qu'un joueur de l'équipe et on s'occupe de ses propres affaires. Quoiqu'il faille un peu tout faire soi-même, vu que l'IA débile est pratiquement incapable de faire une passe ou de tirer toute seule. Mais tout jeu qui permet d'incarner Carlos Valderrama et d'arborer sa coupe de cheveux légendaire mérite le respect.



» OLYMPIC SOCCER

■ DÉVELOPPEUR : US GOLD ■ ANNÉE : 1996
■ PLATEFORME : PLAYSTATION

■ Ce n'est pas non plus un très bon jeu : c'est moche, le gameplay est bancal et les commentaires sont lamentables. Pourtant, *Olympic Soccer* mérite qu'on le mentionne, car c'est le seul jeu où l'on marque plus facilement de la ligne médiane que de la surface de réparation. On peut aussi faire plein d'acrobaties avec la balle et marquer de la tête des 40 mètres, alors la qualité de la réalisation importe peu.



» TOTAL FOOTBALL

■ DÉVELOPPEUR : DOMARK
■ PLATEFORME : AMIGA ■ ANNÉE : 1996

■ Un jeu en vue isométrique sorti tardivement sur Amiga, et qui essaye de copier *FIFA*. Le résultat n'est pas si mal, avec une bonne physique et un rythme assez posé, mais tout de même quelques trucs gênants, comme des célébrations de but tout bonnement interminables. Vu que les jeux de foot Amiga sont pour la plupart des titres rapides en vue du dessus, comme *Sensible Soccer* et *Kick Off*, ça change un peu.



» PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA

■ DÉVELOPPEUR : GRANDSLAM
■ PLATEFORME : ZX SPECTRUM ■ ANNÉE : 1986

■ Le jeu s'appelait *Peter Shilton's Football* jusqu'à l'incident de la "Main de Dieu" de Maradona en finale de la Coupe de 1986. Cette rareté est un simulateur de gardien de but, où vous devez arrêter les tirs des joueurs adverses, au fil de différentes épreuves, évidemment de plus en plus ardues. Ce n'est pas le meilleur, ni le plus consistant des jeux de foot, mais il a le mérite d'être original.

PREMIER MANAGER 3

■ PLATEFORME : AMIGA ■ ÉDITEUR : GREMLIN ■ ANNÉE : 1994

■ On se devait de mettre au moins un jeu de gestion de football dans cette sélection, et on a donc opté pour **Premier Manager 3** sur Amiga. Certains rechigneront sans doute à se lancer dans un jeu de gestion de plus de 20 ans, dont les joueurs en présence sont déjà pour la plupart en retraite depuis longtemps, mais on les encourage à tout de même faire exception pour celui-là. **Premier Manager 3** n'est pas tant un jeu de football que l'histoire d'un second couteau gravissant progressivement les échelons vers la gloire.

Premier Manager 3 a l'idée brillante de vous obliger à démarrer le jeu avec une petite équipe de troisième zone et vous empêche de choisir un gros club de première division pour défoncer tout le monde. Non : ici, vous allez devoir emmener votre petite équipe obscure vers la victoire – ou du moins, un peu plus haut dans le tableau. On s'attache progressivement à son équipe, au fur et à mesure que les joueurs gagnent en talent, que les tactiques de jeu se mettent en place, quitte à tricher un peu... L'ambiance est ici agréablement différente de la grande majorité des titres du genre.

Premier Manager 3 est sorti à une époque où la plupart des jeux de gestion de football se voulaient le plus précis, réalistes et exhaustifs possible, à en devenir parfois laborieux. Mais si ici, on retrouve toutes les options cruciales, la jouabilité est fluide et aérée. Il suffit de quelques heures pour boucler une saison et il n'est pas nécessaire de micro-manager chaque joueur. Un titre avec une belle simplicité qui fait la part belle à une aventure de proportions épiques.



RÉTRO CACA

» 4-4-2 SOCCER

■ PLAYSTATION ■ VIRGIN ■ 1997

■ C'est bien d'avoir des tas d'équipes, mais gagner en rentrant dans le but adverse comme dans du beurre, balle au pied, ou lâcher la manette et voir que même ainsi, l'IA est incapable de marquer le moindre but, c'est moins bien.



» EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

■ DÉVELOPPEUR : AUDIOGENIC
■ PLATEFORME : AMIGA ■ ANNÉE : 1990

■ À mi-chemin des jeux 8-bits comme *Match Day* et des titres plus réalistes qui se multiplieront ensuite, cette simulation de foot sur C64 est étonnamment complexe. Si la mouture Amiga est plus connue, cette version tient tout de même bien la route et l'action est assez soutenue pour en faire un des meilleurs jeux de foot de son époque. Voire plus.



» FEVER PITCH SOCCER

■ DÉVELOPPEUR : US GOLD
■ PLATEFORME : SNES ■ ANNÉE : 1995

■ Oubliez les règles : ici, on peut pousser les joueurs adverses, tirer sur leurs vêtements, leur mordre les mollets, sans risquer de se prendre un carton. Les sportifs de *Fever Pitch* sont aussi hauts en couleur : défenseurs baraqués, tireurs qui brossent la balle comme pas permis, latéraux qui ont de la colle aux pieds... Bref, c'est un sympathique hybride arcade/simulation qui aurait mérité plus d'attention.



» ACTUA SOCCER 3

■ DÉVELOPPEUR : GREMLIN ■ ANNÉE : 1998
■ PLATEFORME : PLAYSTATION

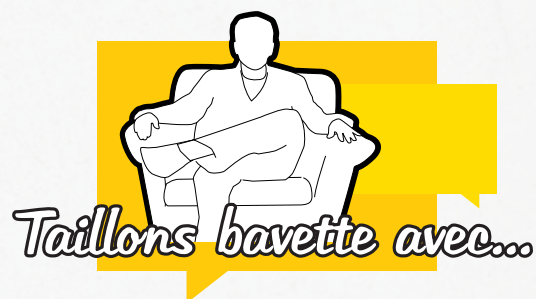
■ À une époque, le petit *Actua* écrasait le gros *FIFA*. EA a relevé la barre en 1998, mais *Actua Soccer*, sorti la même année, ne démérite pas le moins du monde. Ce n'est pas un foudre de guerre, mais c'est très jouable. En tout cas, c'est sans conteste un des meilleurs jeux de football PSOne en dehors du duopole *FIFA/International Superstar Soccer*. Si, si, ça existe, 'duopole', c'est même dans le dico.



» J-LEAGUE PROSTRIKER FINAL STAGE

■ DÉVELOPPEUR : SEGA ■ ANNÉE : 1995
■ PLATEFORME : MEGA DRIVE

■ Sorti seulement au Japon, c'est un des derniers jeux de football sortis sur *Mega Drive* en dehors des *FIFA* successifs. L'action est soutenue, très proche de jeux de foot d'arcade comme *Football Champ*. Pas indispensable, mais plutôt divertissant, même quand on n'est pas fan des Kashima Antlers et autres clubs japonais.



JASON KINGSLEY

De leur garage à un regroupement de studios de développement, Jason et son frère Chris ont toujours été aux commandes de Rebellion. On a profité du 25^{ème} anniversaire de la société pour aller embêter Jason...

C'est quoi, un jeu Rebellion? "La jouabilité. Le gameplay avant tout", nous répond Jason du tac au tac. "Les graphismes, c'est important, et on fait tout pour offrir les meilleurs graphismes et la meilleure histoire possible. Mais au final, ce qui fait l'attrait d'un jeu, c'est son gameplay. C'est difficile à définir, mais il y a des tas de très beaux jeux avec un mauvais gameplay et plein de jeux moches avec une super jouabilité. Pour moi, l'essentiel, c'est toujours le gameplay. Je veux avant tout que les joueurs s'éclatent manette en main."

Quels sont vos plus anciens souvenirs du jeu vidéo?

Je me souviens que je jouais à *Scramble* et à *Space Invaders* sur des bornes d'arcade et à ces petits jeux sur des montres LCD... mais je ne sais plus dans quel ordre! Il y avait une borne *Scramble* dans le magasin de bonbons du coin. J'allais acheter des friandises et je gardais une pièce pour faire une partie. Les jeux d'arcade nous ont beaucoup influencés, Chris et moi. Nos souvenirs émus de la borne *Battlezone* ont par exemple beaucoup joué dans notre envie de refaire le jeu en réalité virtuelle.

Quand avez-vous commencé à concevoir des jeux?

Avec mon frère Chris, on avait inventé nos propres versions de classiques du jeu de société, donc déjà gamins, on faisait des jeux, d'une certaine façon! Et puis, j'ai commencé à travailler en freelance pour des boîtes comme Electronic Arts ou Atari, après mes études.

Qui a eu l'idée de fonder Rebellion?

Chris et moi étions tous deux freelance depuis quelque temps, et on a fondé notre société parce que les éditeurs nous demandaient de faire le boulot de chefs de projet, sans pour autant nous payer comme tels. Et parce qu'on travaillait aussi avec d'autres indépendants, et qu'on était parfois bloqués parce qu'ils ne livraient pas leur travail dans les temps. On a voulu mieux structurer tout ça en formant un groupe de



» [Amiga] La vue cockpit de *Eye Of The Storm*, le premier jeu signé Rebellion.

développement, et pour cela, il fallait créer une société. Ça nous a permis aussi de présenter nos propres idées de jeux, et c'est ce qui nous a vraiment mis sur les rails.

Qui a dessiné le logo, qui n'a d'ailleurs pas changé en 25 ans?

On a échangé pas mal de propositions de noms et de logos de société, et puis, on s'est finalement décidés pour un logo inspiré de celui de Solidarnosc, le syndicat polonais. Je trouvais que ça véhiculait bien l'idée, avec le mot Rebellion comme tagué sur un mur. C'est un pote du nom de Justin Rae qui l'a dessiné. C'était notre premier employé, avant qu'il ne parte travailler chez EA.

Comment vous répartissiez-vous le travail à l'époque, avec Chris?

Ça a toujours été du 50/50. Chris est plus ►

“ Les éditeurs nous demandaient de faire le boulot de chefs de projet, sans pour autant nous payer comme tels ”

Jason Kingsley





► technique que moi et je suis peut-être un peu plus artistique, mais on est tous les deux à la fois technique et artistique ! Donc en gros, on suit la même route : je m'occupe des graphismes et du code, pendant que lui s'occupe du code et des graphismes...

Participez-vous encore aujourd'hui au game design et à la programmation ?

Oui, à 100 %. C'est très, très important pour moi. C'est pour ça qu'on a fondé la boîte, en premier lieu : je voulais faire des jeux. Alors je m'implique autant que possible.

Quand avez-vous décidé d'ouvrir de 'vrais' bureaux et d'abandonner le statut de 'programmeur en chambre' ?

En fait, on était plus des programmeurs en garage que des programmeurs en chambre, pour être précis. Plus sérieusement, c'est arrivé au bout de deux ans environ, quand Atari nous a confié le développement d'*Alien Vs Predator* et qu'on a réalisé qu'on aurait sans doute besoin de vrais bureaux pour le faire.

Eye Of The Storm, le premier jeu Rebellion, a-t-il bien marché ?

Plutôt pas mal, je dois dire. C'était un titre innovant, pour l'époque. On a voulu faire un jeu où on ne tue pas des trucs, où l'on doit explorer et photographier. Et on voulait que ce soit en 3D. Je ne me souviens pas exactement des chiffres, vu que c'était il y a longtemps, mais c'était suffisant pour qu'on dégage un peu de profit.

C'était comment, de travailler avec le kit

de développement Jaguar ?

Déjà, on ne savait pas encore que ça allait s'appeler la Jaguar. On a d'abord reçu des boîtiers de type PC, assemblés manuellement, avant qu'ils ne soient remplacés quelque temps plus tard par les kits de développement Alpine, qui tiennent leur nom du fabricant automobile des années 60 et 70. C'était un boîtier PC qu'on posait à plat. Comparé à ce qu'on utilise aujourd'hui, c'était assez fastidieux. Je me souviens qu'il fallait bosser des semaines avant de pouvoir afficher le moindre truc à l'écran.

Comment avez-vous décroché le développement d'*Alien Vs Predator* ?

On a eu le boulot en partie grâce au succès d'*Eye Of The Storm*, mais aussi parce qu'on avait présenté à Alastair Bodin et Bob Gleadow d'Atari une démo de jeu avec un dragon en 3D qui vole. Allez savoir ce qu'il est advenu de cette démo, depuis ! Bref, tout ça pour dire qu'ils nous ont proposé de travailler sur la Jaguar et sur *Alien VS Predator*. C'est grâce à ce jeu que notre réputation s'est forgée, et qu'on a vraiment décollé.

La 20th Century Fox et Dark Horse Comics vous ont aidés pendant le développement d'*Alien VS Predator* ?

Rien du tout chez Dark Horse – le jeu n'avait rien à voir avec les comics. En fait, je crois même que le jeu est sorti bien avant qu'on entende parler de ces bandes dessinées... Le jeu était un tout en soi. On a eu quelques



contacts avec la 20th Fox Century, qui nous a modérément aidés. Ils se contentaient surtout de vendre leurs licences, à cette époque. On a eu accès aux banques sonores, mais je crois que c'est à peu près tout. Et bien sûr, la validation finale leur revenait... sur tout.

La profondeur du jeu doit beaucoup aux trois personnages jouables. Qui en a eu l'idée ?

C'est Chris et moi. On a très tôt voulu faire un jeu où l'on pouvait aussi bien jouer le gentil que les méchants. Et on en est super fiers ! En tant que mécanique de jeu, ça nous a pas mal compliqué les choses, parce qu'au final, on a dû faire trois jeux différents en un. Mais c'était original et innovant.

Avez-vous joué à d'autres titres basés sur la franchise *Alien* ?

Ce serait comme mélanger travail et plaisir. J'étais tellement à fond dans *Alien Vs Predator* que ça a complètement changé ma vision de tout ce qui s'y rapporte. Même quand je revois les films, je les apprécie toujours, mais différemment. Si je pouvais mettre entre parenthèses tout ce que j'ai dû apprendre et étudier sur cet univers pour faire le jeu, je suis sûr que je retrouverais les raisons pour lesquelles je l'adorais déjà tant, auparavant.

Alien Vs Predator a aussi bien marché sur PC. Qu'y avez-vous ajouté ou retiré ?

On a rajouté beaucoup de contenu : des aliens qui courent sur les murs et les plafonds, une dose d'aléatoire qui fait qu'on ne sait jamais exactement où les objets et les ennemis seront, un système de phéromones



» [Jaguar] Un space marine anonyme vous sert de goûter dans *Alien Vs Predator*.

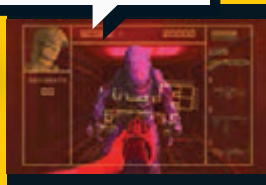
Il faut toujours faire très attention quand on choisit son prochain projet de développement

Jason Kingsley



TOP CINQ

Les jeux de Rebellion ratissent large...



ALIEN VS. PREDATOR (JAGUAR)

□ Cette *killer app* de la Jaguar a propulsé Rebellion sur le devant de la scène et est longtemps resté le meilleur jeu sous licence *Alien*. L'ambiance est superbement retranscrite, grâce aux trois personnages à incarner (un Alien, un Predator ou un Marine), qui ont chacun leurs propres objectifs.



BATTLEZONE (VR)

□ Une bonne revisite d'une vieille propriété intellectuelle et un des titres les plus réussis de la première vague de jeux en réalité virtuelle. Le mode Classique revisite les écrans verts vectoriels de l'original, et le jeu offre plein de contenu en solo et en coopératif. Il va sans dire que l'immersion est totale en vue cockpit.



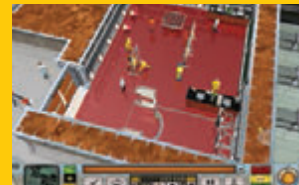
SNIPER ELITE (PC)

□ La série est en soi un sous-genre dans le FPS, entre infiltration et précision. Au-delà des polémiques sur la *killcam* et la violence qu'il a engendrées, le jeu est étonnamment complexe, avec plusieurs façons de remplir une mission – même si on vous déconseille de foncer tête baissée comme un gros bourrin.



ROGUE TROOPER REDUX (DIVERS)

□ Ce *cover shooter* basé sur l'univers des comics et doté de sympathiques options tactiques (appâts holographiques, canons-sentinelles, etc.) est une bonne alternative aux grands noms du genre, graphiquement plus abouti que jamais dans son remaster HD.



EVIL GENIUS (PC)

□ Mélangez *Dungeon Keeper* et *James Bond*, et saupoudrez d'une grosse couche d'humour. *Evil Genius* met le joueur aux commandes de l'antre secret d'un vilain James-bondien traditionnel, avec tout ce qu'il faut comme pièges pour arrêter ces agaçants espions qui veulent vous empêcher de conquérir le monde. Rebellion travaille actuellement sur la suite, prévue sur PC.

pour que les aliens vous traquent dans les niveaux et vous trouvent plus facilement si vous restez trop longtemps au même endroit, des explosions volumétriques... On a aussi fait en sorte de bousculer les joueurs dès le départ en laissant les aliens les attaquer pendant qu'ils regardent une cinématique sur les écrans du transport de troupes. Je crois que ce jeu est exactement comme on le voulait. La difficulté, quand on fait un jeu à partir d'une licence cinéma comme celles d'*Aliens* et de *Predator*, c'est qu'il faut savoir les réduire à leur quintessence, à savoir de la claustrophobie, des *Space Marines*, le Predator et les xénomorphes. Puis tout reconstruire à partir de là. Personnellement, avec le recul, je crois qu'on n'a rien oublié.

En 2000, Rebellion a racheté les droits de 2000 AD. Qu'est-ce qui vous a conduit à ce rachat ?

Comme beaucoup de gamers et de développeurs de jeux anglo-saxons, j'ai grandi en lisant *2000 AD*. J'ai commencé en 1977 et je continue à le lire. *2000 AD* avait besoin d'un investisseur et je dois avouer que Chris et moi, on crevait d'envie de l'ajouter à la

famille Rebellion et de sauvegarder son statut de grand éditeur de comics anglo-saxons. *2000 AD* a eu énormément d'impact sur la science-fiction, et pas seulement à travers les auteurs et les dessinateurs qui ont travaillé dessus. Les mondes qu'ils y ont créés ont influencé des tonnes de BD, de romans, de films... On retrouve par exemple beaucoup de Mega City One, la mégalopole de *Judge Dredd*, dans le premier *Blade Runner*. En plus de nos 25 ans, on fête aussi cette année les 40 ans de *Judge Dredd*. Ce n'est pas rien !

Le premier Sniper Elite est sorti en 2005. Qu'est-ce qui vous en a donné l'idée ?

L'idée, c'était de faire un jeu de guerre qui montre combien celle-ci est horrible... mais que le jeu reste divertissant. Ça nous a amenés à pousser le trait sur les dégâts des tireurs d'élite, au lieu d'amenuiser leurs effets dévastateurs ou les cantonner à ce qu'on voit dans la lunette. On trouvait plus intéressant de montrer l'impact des balles avec la caméra, plutôt que de rester dans la simple simulation. On voulait montrer que les tirs étaient dangereux, on voulait que ça soit difficile de décrocher. Bref, comme je disais, on voulait que ça soit divertissant et que ça cogne.

La killcam a fait couler pas mal d'encre. Qu'apporte-t-elle au jeu, à votre avis ?

Évidemment, ça a excité pas mal de monde. Je me souviens de la première fois où j'ai montré la *killcam* aux rayons X, ça a fait grimacer tout le monde. J'ai pensé que c'était génial, que c'était exactement ce qu'on devait provoquer comme réaction. Même dans un contexte de guerre, c'est épouvantable, de tirer sur quelqu'un. On voulait souligner cela en montrant l'effet d'une balle sur sa cible, quitte même à



» [Jaguar] Attention, vous entrez dans une zone hostile de Skyhammer.

montrer l'expression de la personne en train de mourir. C'est ce principe qui a évolué pour donner la *killcam*, qui via le gameplay, montre au joueur les dégâts qu'il provoque, au lieu de le laisser simplement viser autant d'ennemis que possible, le plus rapidement possible.

Les zombies sont partout, dans les jeux, y compris votre propre Zombie Army Trilogy. Pourquoi les gens aiment-ils tant leur exploser la tête, d'après vous ?

Ce qui est génial, avec les zombies, c'est qu'ils sont en gros toujours animés par une force maléfique, une maladie, un truc du genre. On a moins de scrupules à les tuer, les stopper ou les exploser que tout autre type d'ennemi. En fait, les zombies font d'excellents méchants. Dans nos jeux, ils sont généralement assez lambins, alors vous pouvez facilement leur échapper et les aligner pour en abattre plusieurs d'une seule balle dans la tête. Même quand on a l'impression d'être submergé, on a toujours une chance de s'en sortir. ▶



» [Jaguar] *Checkered Flag*, un jeu de course polygonal de Rebellion, techniquement très impressionnant à l'époque.



CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- EYE OF THE STORM (AMIGA, DOS) 1993
- ALIEN VS PREDATOR (JAGUAR) 1994
- CHECKERED FLAG (JAGUAR) 1994
- TOM CLANCY'S RAINBOW SIX (PLAYSTATION) 1999
- ALIENS VS PREDATOR (WINDOWS) 1999
- ASTÉRIX : SEARCH FOR DOGMATIX (GAME BOY COLOR) 2000
- SKYHAMMER (JAGUAR) 2000
- THE MUMMY (PLAYSTATION, WINDOWS) 2000
- SNOOD (GAME BOY ADVANCE) 2001
- GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES (PLAYSTATION) 2001
- DELTA FORCE : URBAN WARFARE (PLAYSTATION) 2002
- MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND (GAME BOY ADVANCE) 2002
- GUNFIGHTER II: REVENGE OF JESSE JAMES (PLAYSTATION 2) 2003
- JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH (DIVERS) 2003
- DEAD TO RIGHTS: RECKONING (PSP) 2005
- DELTA FORCE : BLACK HAWK DOWN (PLAYSTATION 2) 2005
- SNIPER ELITE (DIVERS) 2005
- 007 : FROM RUSSIA WITH LOVE (PSP) 2006
- ROGUE TROOPER (DIVERS) 2006
- GUN : SHOWDOWN (PSP) 2006
- ALIENS VS. PREDATOR : REQUIEM (PSP) 2007
- FREE RUNNING (DIVERS) 2007
- HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX (PSP) 2007
- STAR WARS: BATTLEFRONT – RENEGADE SQUADRON (PSP) 2007
- THE SIMPSONS GAME (DIVERS) 2007
- CALL OF DUTY: WORLD AT WAR – FINAL FRONTS (PLAYSTATION 2) 2008
- PDC WORLD CHAMPIONSHIP DARTS 2009 (NINTENDO DS, WII) 2009
- EVIL GENIUS (WINDOWS) 2009
- EMPIRE EARTH: GOLD EDITION (WINDOWS) 2009
- STAR WARS: BATTLEFRONT – ELITE SQUADRON (PSP) 2009
- ALIENS VS. PREDATOR (DIVERS) 2010
- JUDGE DREDD VS ZOMBIES (MOBILE) 2011
- NEVERDEAD (PLAYSTATION 3, XBOX 360) 2012
- SNIPER ELITE V2 (DIVERS) 2012
- PINBALL WORLD (LINUX, MACINTOSH, WINDOWS) 2014
- SNIPER ELITE III : AFRIKA (DIVERS) 2014
- ZOMBIE ARMY TRILOGY (DIVERS) 2015
- BATTLEZONE (PS VR, WINDOWS) 2016
- SNIPER ELITE 4 : ITALIA (DIVERS) 2017
- ROGUE TROOPER: REDUX (DIVERS) 2017



» [GameCube] Judge Dredd : Dredd Vs Death, inspiré par les bandes dessinées 2000 AD.

► **Rebellion possède de nombreuses propriétés intellectuelles différentes. C'est une bonne chose, ou au contraire une source de problèmes?**

Ça implique qu'il faut toujours faire très attention quand on choisit son prochain projet de développement. L'idéal, c'est de travailler sur une combinaison de bonnes nouveautés et de super éléments du passif. Par exemple, *Battlezone* est un jeu nouveau basé sur une vieille marque, transposée en réalité virtuelle. *Sniper Elite*, nous l'avons créé nous-mêmes, tout comme *Zombie Army*. On a racheté *Evil Genius* et on est hypercontents d'aller encore plus loin avec *Evil Genius 2*, sur lequel nous travaillons en ce moment. Notre approche, c'est un peu comme piocher dans un portfolio, tout en l'étoffant : on alloue du temps et on investit de l'argent dans toute une gamme de matériaux-source, en même temps. Mais il faut faire attention à trouver le bon équilibre.

Rebellion a conçu beaucoup de jeux portables, notamment sur PSP et Game Boy. Quels sont les jeux les plus adaptés à ces consoles portables?

Avant, je vous aurais dit des jeux courts, des trucs simples pour jouer rapidement quelques minutes, dans le bus ou dans le train. Mais j'ai changé d'avis, depuis le succès de la Switch de Nintendo. Je trouve aujourd'hui que c'est amusant et pratique de jouer sur une console portable comme la Switch chez soi, bien lové dans son canapé. Autant dire que c'est totalement différent ! Il y a des jeux fantastiques sur Switch, comme bien sûr notre *Rogue Trooper Redux*. Sincèrement, mon opinion sur le jeu portable a évolué, mais je dois tout de même modérer mes propos : je trouve que les jeux avec contrôles tactiles sont moins profonds que les jeux qui

se jouent avec un contrôleur. Je trouve que les jeux sur tablettes et smartphones sont plus superficiels que des jeux comme ceux de la Switch. Donc je suis très favorable à ce type de jeux. J'aime aussi beaucoup la PSP et je m'étais bien amusé avec la Lynx, aussi.

Rebellion détient aujourd'hui trois maisons d'édition de livres. Forcément, vous avez pensé à adapter des livres en jeu ou inversement...

Bien sûr. On fait des romans basés sur les comics – sur les *Judge Dredd*, par exemple. On a aussi annoncé un roman dérivé de *Strange Brigade*, *The True History Of The Strange Brigade*, qui explore les origines des personnages du jeu. On a fait des romans et des BD sur *Sniper Elite*, et on a même bouclé la boucle avec un comics promotionnel pour *Rogue Trooper Redux*, qui est lui-même basé sur une BD de 2000 AD. Mais tout dépend du contexte. De la stratégie commerciale, du timing, et de ce qu'on est capables de faire.

Rogue Trooper a eu droit à un remastering pour les supports actuels. Êtes-vous content du résultat?

Beaucoup ! Le jeu d'origine était très excitant, et il faisait honneur à la bande dessinée *Rogue Trooper*. C'était un précurseur, vu que c'était l'un des premiers jeux d'action-couverture, mais ça nous a aussi beaucoup inspirés en interne, pour faire des shooters tactiques comme *Sniper Elite 4*. Notre équipe et celle de TickTock ont fait un boulot fantastique, en ressuscitant si bien *Rogue Trooper*. Ça compte beaucoup pour moi... et pour Rebellion dans son ensemble.

Y a-t-il d'autres jeux Rebellion que vous aimeriez ressusciter de la même façon?

On n'a rien à annoncer pour le moment,



» Dans les bureaux de Rebellion, en pleine édition de fichiers audio, sous l'œil de petits xénomorphes tout mignons.

mais je dirais qu'on a un large catalogue de propriétés intellectuelles et qu'il serait dommage de ne pas donner à certains de ces classiques le ravalement de façade moderne qu'ils méritent, pas vrai ?

Sur quelles machines avez-vous préféré travailler ?

Ce ne serait pas sympa de dire sur laquelle je préfère développer, mais j'avoue que je joue surtout sur PC. Je suis un fan inconditionnel du duo souris/clavier, ce qui agace certaines personnes, ici, qui ne jurent que par leur manette ! Mais on a un large passif en jeux PC, chez Rebellion, alors, je suis plus que ravi d'entretenir la flamme !

Comment imaginez-vous le futur du jeu vidéo et comment voyez-vous Rebellion l'appréhender ?

Nous avons toujours été flexibles. On est là depuis 25 ans, et on s'est toujours adaptés pour travailler avec la technologie, jamais contre elle. Nostradamus disait qu'il est très difficile de prédire l'avenir. Et je déteste jouer à ce genre de devinettes ! Ceci dit, je pense que le jeu vidéo va continuer d'explorer de nouveaux territoires, de nouvelles idées et de nouvelles pistes, comme il l'a toujours fait. Et on fera tout pour

continuer d'en faire partie.

Après 25 ans dans la même société, êtes-vous toujours aussi passionné par le jeu vidéo ?

Je dois même dire que je suis même plus passionné par ce que je fais aujourd'hui que quand j'ai commencé. On est indépendants, Rebellion est notre société, on peut totalement s'impliquer – et on le fait ! J'ai deux grandes passions dans la vie : la première, c'est le jeu vidéo et l'autre, mon écurie de chevaux médiévaux. J'ai quatre armures médiévales et je monte en selle dès que j'en ai l'occasion, pour faire des spectacles de joutes ou de combats dans des lieux historiques. Vous vouliez savoir, ben voilà. [NDLR : ben non, en fait, on n'avait rien demandé, mais bon, c'est plutôt super cool..].

Avec le recul, quels sont vos jeux Rebellion préférés ?

Alien Vs Predator a été déterminant, parce que ça a vraiment bien marché et ça nous a fait connaître. J'avais déjà fait des jeux avant,

“ Nos développeurs peuvent être fiers de ce qu'ils ont accompli ”

Jason Kingsley

Blade Warrior, *Eye Of The Storm* et d'autres trucs, mais ils n'étaient pas vraiment signés Rebellion. *Alien Vs Predator* était le premier jeu vraiment estampillé Rebellion, et c'était un très bon jeu. En plus, on s'est amusés à le faire. On innovait. On a utilisé de vrais modèles, on s'est servi de techniques de photogrammétrie pour les intégrer au jeu. Alors ça peut sembler un peu bancal, selon les critères actuels, mais pas pour moi : je suis vraiment fier de ce qu'on a accompli alors. L'année 2017 a aussi été très spéciale, pour moi. *Sniper Elite 4* était le premier volet de la série qu'on sortait sans le soutien d'un éditeur traditionnel, et ça s'est non seulement mieux vendu que *Sniper Elite 3*, mais surtout, les joueurs l'ont considéré comme le meilleur de la série. Nos développeurs peuvent être fiers de ce qu'ils ont accompli. Et c'est génial de voir qu'on a pris la bonne décision.

Quelles anecdotes amusantes retenez-vous de ces 25 années ?

Je me rappelle de ce producteur externe qui me disait qu'on devait afficher 32 couleurs sur Spectrum et à qui j'ai répondu que ce n'était pas possible, techniquement, parce que la machine n'avait pas 32 couleurs. Il m'a répondu qu'il ne voulait pas d'excuses, juste des solutions !

Je me souviens aussi d'un jeu spatial de science-fiction que j'avais présenté à un éditeur. Un type de l'autre côté de la table m'a demandé si je pouvais modifier le jeu pour en faire un jeu d'aéroglistes. J'ai répondu que ce serait faisable, mais je lui ai demandé pourquoi. Il m'a répondu que le dernier jeu avec des aéroglistes qu'ils avaient fait était une grosse merde, et qu'ils voulaient qu'on leur en fasse un autre parce qu'ils pensaient qu'il y avait un marché à prendre...

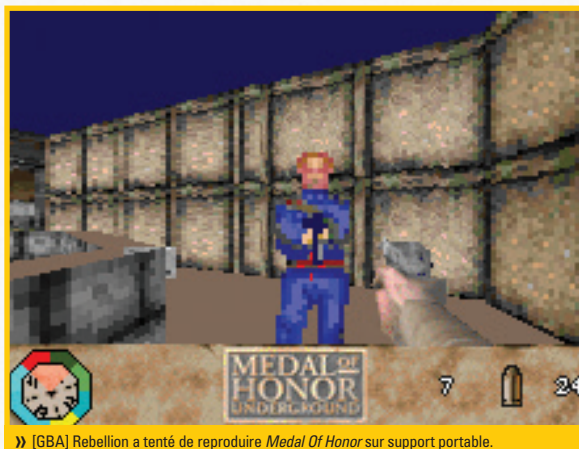
Oh, et il y a cette fois où on m'a affirmé que les personnages bleus dans les jeux vidéo n'étaient pas vendeurs. La personne qui disait ça visait directement *Rogue Trooper* et m'a dit que si *Rogue Trooper* avait été d'une tout autre couleur que le bleu, alors le jeu se serait encore mieux vendu. Quand je lui ai demandé pourquoi et qu'il m'a affirmé que les personnages bleus ne se vendaient pas, je lui ai cité *Sonic The Hedgehog*. Il a répliqué que c'était une exception. "Un peu comme Les Schtroumpfs, quoi ?", je lui ai alors demandé – ça marchait fort, à l'époque.

"Oui, ben, ce sont les deux seules exceptions, parce que sinon, les personnages bleus ne plaisent pas au public".

Et ensuite, il s'est barré en grommelant. Je me demande s'il a vu *Avatar*... ✨



» [GBA] Rebellion a effectué de nombreux portages portables pour EA, dont ce *Tiger Woods PGA Tour Golf*.



» [GBA] Rebellion a tenté de reproduire *Medal Of Honor* sur support portable.

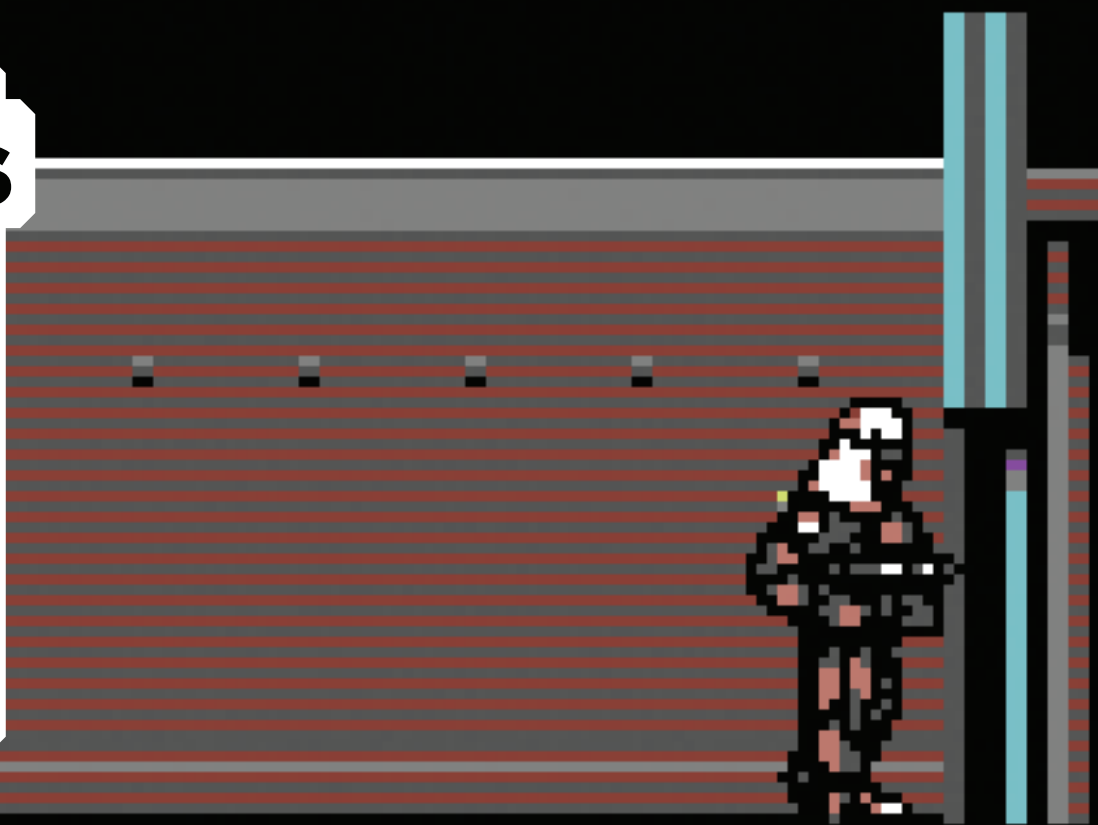
LE PUR MOMENT...

Navy SEALs

» PLATEFORME : AMSTRAD CPC/COMMODORE 64 » DÉVELOPPEUR : OCEAN » SORTIE : 1990

Après avoir lutté pendant des jours, vous arrivez enfin au bout du premier niveau de *Navy SEALs* – en ne perdant *que trois vies, en plus* ! Non, ce n'est pas une blague : ce jeu demande un tel niveau de pratique et de mémorisation qu'on se félicite de la moindre petite victoire. Et bien qu'on en ait bavé, on n'en est pas moins impatient de se mesurer au niveau 2 et découvrir ce qu'il nous réserve. En l'occurrence, une tour à escalader, pour y désactiver des missiles Stinger volés. Subtilité : le niveau est coupé en deux par une cage d'ascenseur, et il va falloir traverser méthodiquement chaque palier de gauche à droite pour le nettoyer et passer au suivant. Mais très vite, le temps va manquer, aussi devra-t-on prendre quelques risques, quitte à foirer un saut au-dessus de la cage d'ascenseur et se faire écrabouiller par la cabine qui arrive à ce moment.

Et donc, tout recommencer depuis le début. Argh! ✱



P'TITE BIO

Ocean s'est taillé une grosse réputation à la fin des années 80 avec ses adaptations cinématographiques, même quand les films en question n'étaient pas toujours terribles. *Navy SEALs* (basé sur le très moyen film éponyme avec Charlie Sheen et Michael Biehn) est un produit Ocean typique : un jeu plutôt joli et bien trousse, assez difficile. Ou plutôt, dans ce cas précis, horriblement difficile, même selon les critères des run-and-gun de l'époque. Le jeu est sorti le 1^{er} novembre 1990 sur Commodore 64, Amstrad CPC Plus et Amstrad GX4000. Des versions micro 16-bits ont suivi, ainsi qu'une conversion sur Game Boy.





RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Le jeu du pendu

Les Navy Seals doivent être athlétiques, ne serait-ce que pour emprunter des chemins peu orthodoxes pour surprendre l'ennemi. En s'accrochant aux rebords pour avancer à la force des bras, on peut se placer dans une bien meilleure position pour tuer les méchants terroristes sans risquer de shooter les otages.



Plus fort que Néo

Si dans la vraie vie, il n'est guère facile d'esquiver les balles, les développeurs de *Navy SEALs* ont préféré mettre le réalisme au placard : il suffit de se baisser pour éviter les projectiles, mais les ennemis apparaissent si soudainement qu'on a de la chance si on arrive à s'accroupir assez vite pour ne pas se faire trouer le crâne.



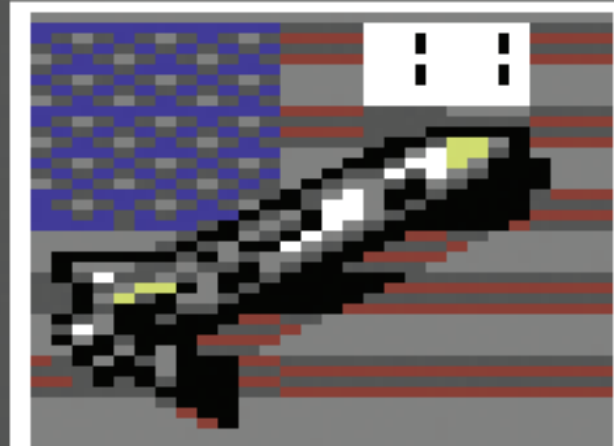
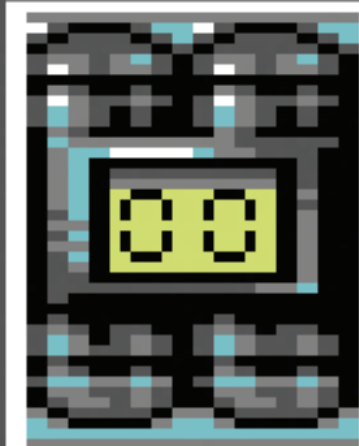
Charrette-débordée

La difficulté du jeu se retrouve à tous les niveaux : il est non seulement ardu de survivre, mais il n'est pas non plus facile de trouver toutes les bombes dans le temps imparti. Les explosifs sont dispersés dans les niveaux, sans aucun indice pour vous aider à les trouver.



Gros flambeur

Essayer de nouvelles armes, c'est toujours rigolo, et *Navy SEALs* ne déroge pas à la règle. Si le lance-missile est plus efficace, on a un petit faible pour le lance-flammes – sans doute notre côté obscur, qui se délecte de voir les ennemis rôtir dans les flammes, le corps déformé par la douleur. C'est horrible, hein ?



SCORE:
012700

TIMER:
3:53



Pour la suite de son célèbre *Nebulus*, John Phillips passe du 8-bits au 16-bits et de la plateforme à la course d'action. Il nous raconte ici la genèse d'*Eliminator*...

L'Atari ST est sorti en janvier 1985, mais il lui a presque fallu 3 ans et des baisses de prix successives pour rassembler assez d'utilisateurs pour rivaliser sérieusement avec la concurrence 8-bits vieillissante. Fin 1987, John Phillips se lance dans le développement sur

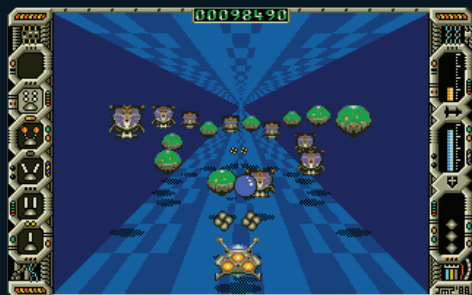
ST pour la suite de son jeu de plateforme 8-bits *Nebulus*, sorti un peu plus tôt...

"Je venais tout juste de terminer *Nebulus*, et quelqu'un d'autre s'occupait de ses portages 16-bits, donc j'ai commencé à travailler sur *Eliminator*," nous raconte John. "Hewson m'avait envoyé une vidéo d'*Enduro Racer* – je crois que c'était la version arcade. J'avais déjà dans l'idée de faire un jeu de course, et cette vidéo m'a donné des idées."

Au début du développement, le jeu ne s'appelait pas encore *Eliminator* : "La démo que j'avais programmée au départ s'appelait *AmmoTrack*. C'était un prototype, bien sûr, mais très proche du jeu de course classique, alors que je voulais faire un jeu de course mâtiné

de shoot-'em-up. Je n'avais vu *Roadblasters* que dans les magazines, je n'y avais pas joué. Mais j'ai été aussi inspiré par *Space Harrier*. Je crois que je n'y avais pas encore joué non plus, et que j'avais juste vu des images de la borne d'arcade. À l'époque, je crois me souvenir que je jouais surtout à *Virus* – enfin, ça s'appelait *Zarch*, sur Archimedes. J'essayais de faire *Space Harrier* dans un paysage de *Zarch*."

Pour concevoir ses circuits, John applique la même formule qu'il avait utilisée pour *Nebulus* : "J'ai dessiné tous les parcours, avant de les classer par difficulté. J'ajoutais des éléments au fur et à mesure. J'ai développé tous les effets pour les virages et les tunnels, puis je les ai éparpillés. J'ai pris



» [Atari ST] La dernière vague alien d'*Eliminator* suit des formations complexes. Mieux vaut être équipé d'une arme de haut niveau pour l'affronter.

0176

00005800



» [Atari ST] *Eliminator* est graphiquement superbe sur Atari ST, et le rythme faiblit très rarement!

“En gros, j’ai emprunté des idées à des jeux que d’autres avaient conçus”

John Phillips

soin d’amener quelque chose de nouveau à chaque circuit. J’essayais tout ce qui me passait par la tête. J’ai même essayé d’appliquer des textures sur les murs, mais c’était compliqué, sur ST.”

Une fois la séquence de circuits de difficulté croissante arrêtée, John se concentre sur la partie shoot-em-up de son nouveau jeu en ajoutant de gracieuses formations extraterrestres à des emplacements déterminés de chaque course. “C’est surtout une question de mémorisation”, nous dit-il. “Les schémas d’attaque ne sont pas aléatoires, donc il suffit de les apprendre. C’est pareil pour les parcours. Je ne me souviens plus comment je les avais codés, mais c’était dans des fichiers texte. En fait, chaque circuit était un gros fichier texte. Je crois que j’avais conçu un script de langage scripté, avec des commandes pour le tracé du parcours, d’autres pour les ennemis et leurs attaques.”

Pour faire face à ces agresseurs extraterrestres, le joueur a évidemment besoin d’armes. John opte pour un

système d’*upgrades*. “Je me suis inspiré d’autres shoot-em-ups,” nous avoue-t-il. “De jeux comme *Gradius* et *Salamander*, avec des systèmes d’armes à améliorer. Et je crois que *R-Type* était sorti, peu après *Nebulus*. En gros, j’ai emprunté des idées à des jeux que d’autres avaient conçus.”

Mais si la plupart des titres dont il s’inspire viennent de l’arcade, le jeu de John est conçu pour un microordinateur, ce qui pose quelques soucis pour la sélection des armes. “Un des problèmes du ST, c’était son joystick à un seul bouton. Alors j’ai dû trouver une combine, à savoir garder le bouton enfoncé et déplacer le stick vers le haut ou le bas. C’était ça ou les touches fléchées du clavier. Ça aurait été plus facile si on avait eu des gamepads, à cette époque.”

John continue d’ajouter des éléments à son jeu de course/shoot-em-up, notamment des artefacts aliens invulnérables et des obstacles destructibles sur la piste. “Le shoot est au cœur du jeu”, explique-t-il. “Tout tourne autour. Les obstacles viennent aussi des shoot-em-ups, pour que le joueur ait

...MAIS LES PROTS ONT RAISON.

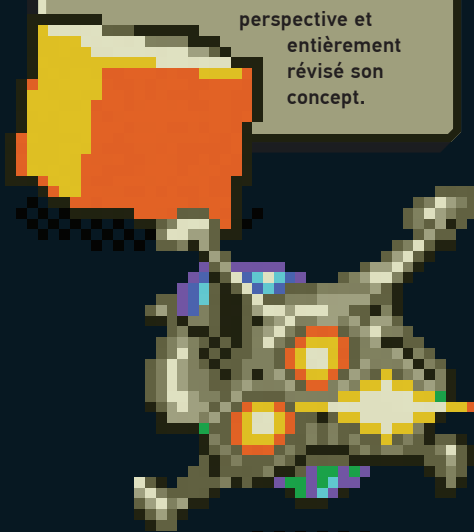
Les concepts à l’origine d’*Eliminator* et de *Nebulus*.



Eliminator est parti d’un prototype de jeu de John Phillips, baptisé *AmmoTrack*. Comme dans *Eliminator*, il faut éviter des obstacles sur des circuits futuristes, à bord d’un véhicule armé, mais d’autres concurrents sont aussi là pour vous empêcher d’atteindre les checkpoints dans la limite de temps. Évidemment, on peut aussi shooter ces adversaires et récupérer les missiles, les vies ou les bonus de temps qu’ils laissent derrière eux après avoir été abattus. John a versé dans le domaine public une version jouable d’*AmmoTrack*, à laquelle il est donc possible de s’essayer.

L’histoire d’*Enigma*, la première mouture de *Nebulus*, est un peu plus complexe : ce jeu, programmé à l’origine sur Spectrum, s’inspire d’*Uridium* et met en scène un tube horizontal qui pivote dans l’espace, cerné par des extraterrestres qui n’ont rien de mieux à faire que d’essayer de détruire le vaisseau du joueur. Le système de tube d’*Enigma* ne fonctionnant pas aussi bien que prévu techniquement, John a finalement abandonné cette

perspective et entièrement révisé son concept.



PORTAGES 8-BITS



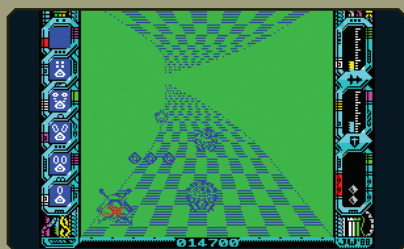
AMIGA

□ Idéalement, la version Amiga aurait dû être plus colorée et servie par de meilleurs sons... mais non. Ce n'est pas moins bien que l'original, mais ce n'est pas mieux non plus. Bref, c'est tout pareil.



C64

□ Les musiques SID d'Eliminator C64 sont sympas, le jeu est un peu moins lent que sur Amstrad et reprend les éléments de course de la version originale, mais les ennemis restent cantonnés à l'arrière-plan, ce qui gâche quand même pas mal le plaisir.



ZX SPECTRUM

□ C'est la plus rapide des versions 8-bits, avec en plus des ennemis qui se rapprochent comme il faut du premier plan, mais on n'y voit pas grand-chose à cause des niveaux bicolores.



AMSTRAD CPC

□ Encore plus leeeeeeent que sur C64, ce qui est en soi un exploit. Comme sur Spectrum, les circuits sont en deux couleurs, mais au moins, les ennemis, les obstacles et l'Eliminator sont plus chamarrés.



» [Atari ST] Plusieurs niveaux d'Eliminator s'achèvent sur de grandes fusillades finales, comme ici.

► de quoi s'occuper entre deux vagues d'ennemis."

Viennent ensuite les tunnels et les rampes, que John décrit comme des ajouts nécessaires : "Les rampes ont été introduites en même temps que les plafonds. Après avoir intégré ces derniers, j'ai cherché comment faire pour rouler dessus. Je trouvais que c'était une bonne idée, et ce n'était pas tellement déboussolant, parce que les directions gauche et droite ne changeaient pas."

John ajoute également un bouclier au vaisseau du joueur, qui diminue à chaque fois qu'un ennemi touche, mais qu'on peut recharger en évitant assez longtemps des attaques. Un système de vies est également inclus. "Je crois que le bouclier était là dès le départ, mais je n'en suis pas certain. Les vies, en revanche, ont été rajoutées plus tard, à la demande de Hewson... parce qu'ils considéraient qu'il fallait des vies dans tous les jeux !"

D'autres modifications, de nature plus cosmétique cette fois, surviennent également quand le programmeur choisit d'engager un expert de la création de sprites sur ST : "Pete Lyon avait signé les graphismes de plusieurs jeux sur ST, et mes propres dessins étaient merdiques", nous confie John. "Il me fallait un professionnel. Je ne me souviens pas exactement à quoi ressemblait ce que j'avais fait, mais je

INFOS

- » ÉDITEUR : Hewson Consultants
- » DÉVELOPPEURS : John Phillips, Pete Lyon
- » SORTIE : 1988
- » PLATEFORMES : Atari ST, Divers
- » GENRE : Course et Shoot-'Em-Up



DU MÊME DEV'



- IMPOSSIBLE BALL
- PLATEFORMES : ZX Spectrum, Amstrad CPC
- ANNÉE : 1987
- NEBULUS (CI-DESSUS)
- PLATEFORMES : C64, Divers
- ANNÉE : 1987
- ELIMINATOR
- PLATEFORMES : Atari ST, Divers
- ANNÉE : 1988



» [Atari ST] Comme ceux de *Space Harrier*, les décors d'*Eliminator* ont un côté hypnotique.

crois que j'ai envoyé quelques concepts de base à Pete, qui a refait tous les sprites, les agrandissements, etc. Il avait totalement carte blanche. Mais c'est moi qui ai fait les graphismes des arrière-plans et des circuits. Ça se résumait à plaquer des textures sur les routes et à trouver ce qui passait bien."

Quelques mois avant la date de sortie prévue du jeu, l'éditeur Hewson annonce sa sortie par le biais de communiqués de presse, dans lesquels le projet est présenté sous le titre de *Roadstar Xri*. "C'était l'idée de Hewson", grimace John. "Le nom *Roadstar Xri* m'appartenait, mais je ne l'aimais pas. Je ne sais plus si le nom *Eliminator* était à moi ou à quelqu'un de chez Hewson. Je crois qu'Hewson s'occupait de l'écran-titre du jeu et que le graphiste s'est plaint du nom *Roadstar Xri*."

Le premier jeu 16-bits de Hewson finit donc finalement par être baptisé *Eliminator*. Pendant le développement, John doit également superviser la production des versions 16-bits de *Nebulus* et la promotion de ce dernier – bien que le programmeur n'aime pas trop cet exercice. "C'était une sacrée pression, pour moi, quand Hewson a annoncé qu'*Eliminator* et les versions

"Les versions 8-bits d'*Eliminator* sont lamentables. Le jeu n'est vraiment pas fait pour ces machines"

John Phillips

16-bits de *Nebulus* allaient sortir le même mois. J'ai fait pas mal de présentations à la presse, et je crois me rappeler que *Nebulus* a fait une quinzaine de couvertures de magazines... mais *Eliminator* n'en a fait qu'une seule."

Malgré tout, le jeu est bien accueilli par la critique... mais les ventes sont décevantes.

"*Eliminator* s'est clairement moins bien vendu que *Nebulus* – environ quatre fois moins –, mais les tests étaient plutôt positifs, même si les notes étaient globalement moins bonnes que celles reçues par *Nebulus*. Peut-être parce que les gens ne s'attendaient pas à un shoot-'em-up, ni à un jeu un peu étrange, avec tous ces effets bizarres. Et puis, les versions 8-bits n'ont pas aidé. Les versions 8-bits d'*Eliminator* sont lamentables. Le jeu n'est vraiment pas fait pour ces machines."

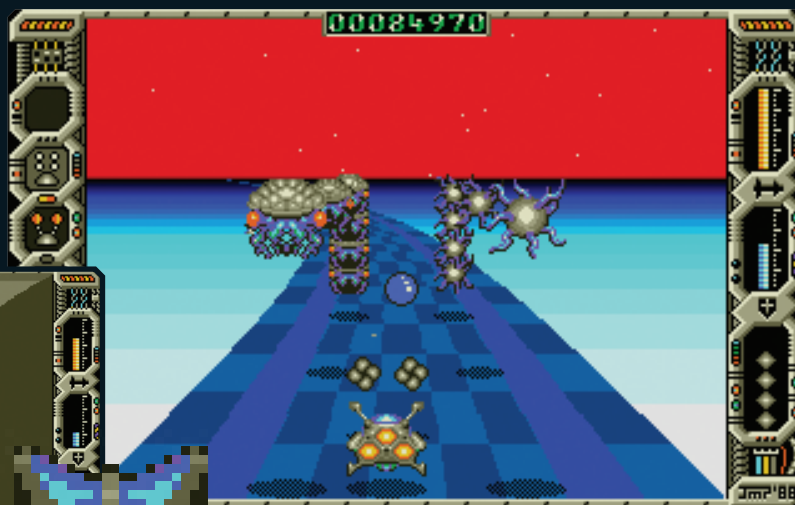
John reste philosophe, vis-à-vis des portages de son jeu ST. "J'ai aidé comme j'ai pu. Hewson éditait le jeu et voulait logiquement le sortir sur plusieurs supports. C'est le même type, chez eux, qui

a fait les versions Spectrum et Amstrad. Je suis passé lui donner quelques coups de main. La version Amiga a été prise en charge en externe – par des gens de Rainbow Arts, je crois. Ils avaient un système pour convertir les jeux ST en jeux Amiga, à partir d'une disquette."

Quand on lui demande pourquoi *Eliminator* n'a pas eu de suite, John souligne les mauvaises ventes, la situation financière précaire de Hewson... et son imagination fertile. "Je voulais simplement faire autre chose, voilà tout. Et je crois que Hewson ne vendait plus rien. La fin était très proche, pour la société. Il aurait fallu qu'*Eliminator* vende plus, beaucoup plus, pour qu'ils s'en sortent. Mais je suis assez fier du jeu, et je ne crois pas que j'y changerais grand-chose, aujourd'hui. Je pense qu'*Eliminator* était vraiment bon, peut-être juste un peu bâclé. Je n'arrêtais pas, à cette période de ma vie. J'avais toutes ces idées que j'essayais de convertir systématiquement en démos. J'étais tout le temps pressé, à l'époque!" *



» [Atari ST] Dans l'avant-dernier niveau du jeu, attendez-vous à plein de vagues aliens attaquant par derrière.



» PLUS LOIN, PLUS FORT

Solaris

Star Raiders est déjà impressionnant sur 2600, mais c'est de la gnognotte à côté de son successeur spirituel...

» PLATEFORME : ATARI 2600 » DÉVELOPPEUR : DOUG NEUBAUER » SORTIE : 1986

Quand le jeu basé sur *The Last Starfighter* est annulé, vu que le film s'est méchamment viandé au box-office, Atari ne jette pas pour autant son adaptation vidéoludique à la poubelle (d'autant qu'elle est déjà terminée) et décide de la sortir tout de même sous un autre nom, histoire d'éviter d'avoir à payer des royalties aux ayants-droits de la licence malheureuse. La version Atari 8-bits du jeu devient ainsi *Star Raiders II*, mais le jeu Atari 2600 est baptisé *Solaris*, et est généralement considéré comme le titre commercial le plus techniquement impressionnant de la machine.

Solaris a été programmé par Doug Neubauer, qui a auparavant conçu la puce audio POKEY de l'ordinateur 8-bits d'Atari, mais aussi imaginé et développé *Star Raiders* pour cette machine.

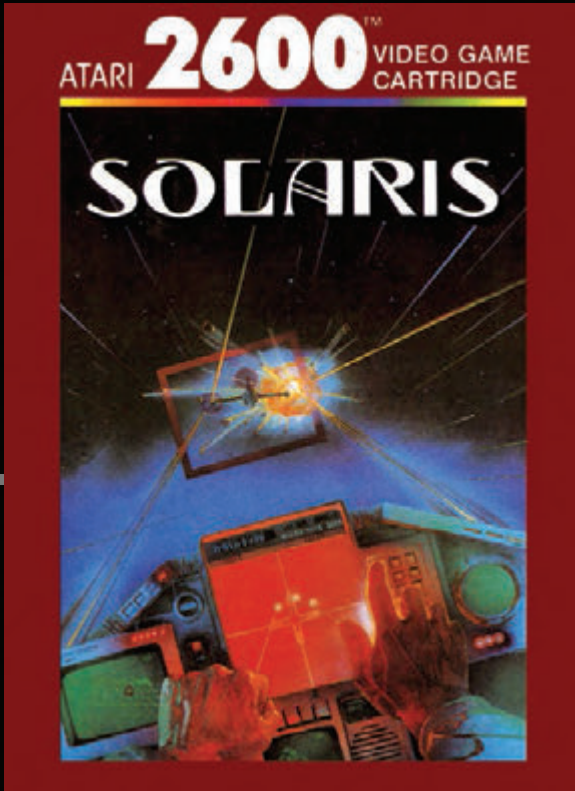
Dans *Solaris*, Doug réussit à créer un univers immense, divisé en plusieurs cartes cosmiques liées les unes aux autres, avec des séquences spatiales, des sections à la surface de planètes et même des forteresses ennemies à infiltrer. Au sein de chaque galaxie de cet univers se trouve une planète cardinale

qui doit être protégée à tout prix – non seulement pour le bien de sa population, mais aussi, plus égoïstement, parce que c'est là qu'on peut ravitailler son vaisseau.

Les adversaires extraterrestres sont variés, allant de créatures ailées qui ressemblent aux ennemis du *Galaxian* de Namco à de larges vaisseaux-mères qui envoient de petits drones vous attaquer. *Solaris* rappelle également *Defender* de Williams Electronics dans ses sections de sauvetage planétaire, mais en vue pseudo-3D qui force le respect. Et quand enfin on se sent prêt à attaquer une des nombreuses bases extraterrestres, mieux vaut avoir auparavant trouvé la clé pour désactiver ses boucliers – histoire d'avoir une chance de la réduire en cendres.

Mais si le gameplay de *Solaris* est déjà remarquable, ce sont surtout ses graphismes qui ébahissent. Il est particulièrement difficile de croire que la modeste 2600 soit capable d'afficher tant de couleurs en haute résolution !

Sans surprise, l'extraordinaire moteur de jeu de *Solaris* a fait des émules et a été réutilisé dans *Super Football* et pour *Radar Lock*, un clone d'*After Burner*. ✨



COMMENT SOLARIS A REPOUSSÉ LES LIMITES...



Grosse mémère

Les vaisseaux-mères sont les plus gros ennemis du jeu. Ils semblent s'éloigner et se rapprocher de l'écran, grâce à un bel effet de zoom en crachant des drones de combat sur le joueur.



Patrouille planétaire

La fluidité exemplaire des effets 3D de *Solaris* est époustouflante, d'autant plus dans les sections à la surface des planètes, où l'effet de perspective est tout bonnement grisant.



Vitesse de distorsion!

Pour passer d'une zone de l'espace à l'autre, on sélectionne sa destination sur la carte, on enclenche l'hyperespace, et on admire les effets visuels de la séquence.



On se connaît, non?

Certains ennemis de *Solaris* semblent tout droit sortis d'autres shooters spatiaux, comme *Galaxian* et *Space Invaders*. L'affichage de ces sprites multicolores, sans le moindre clignotement, est un véritable exploit.



Chasseur

FLYING SHARK

Voici déjà 30 ans, **Flying Shark** attaquait en piqué les shooters 2D concurrents et bombardait les salles d'arcade, avant de conquérir avec autant de succès les supports domestiques, au grand bonheur de Toaplan...

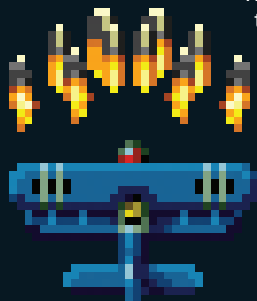
Quand on évoque le nom de Toaplan, le premier jeu auquel on pense est souvent *Zero Wing*, le shooter en scrolling horizontal du studio japonais, célèbre pour son devenu culte 'All your base are belong to us' de la version Mega Drive européenne du jeu, traduite en anglais avec les pieds. Mais Toaplan ne s'est – heureusement – pas fait un nom qu'avec ses traductions qui feraient mourir *Babelfish* de rire : le studio a également, voire surtout, signé de superbes shooters, dont *Twin Cobra*, *Truxton* et ce qui est sans doute son plus grand triomphe, *Flying Shark*.

Reprenant les fondations de précédents titres de Toaplan, *Tiger Heli* et *Slap Fight*, et empruntant généreusement au cultissime 1942 de Capcom, *Flying Shark* est un shooter de guerre non seulement superbe, mais aussi très savoureux à jouer. On y dirige un biplan au long de cinq niveaux, face à des vagues de plus en plus denses d'ennemis aériens, maritimes et

terrestres. Histoire d'équilibrer un peu les choses, le modeste double canon de départ de l'avion peut être amélioré en ramassant des jetons, jusqu'à une formidable salve dispersée de 12 projectiles. Les jetons en question apparaissent après avoir abattu tout un escadron d'avions rouges qui traverse l'écran en cercle. Sur le même principe, on récupère 1000 points-bonus en nettoyant un escadron jaune et un jeton de vie supplémentaire avec les rares escadrons blancs.

Le *Flying Shark* embarque également quelques *smart bombs* qui explosent sur un large périmètre en détruisant à la fois les ennemis et leurs tirs. On démarre chaque niveau avec trois bombes et l'on peut en récupérer en détruisant certaines cibles au sol. Mieux vaut les économiser pour les 'boss' qu'on croise à la fin des niveaux, qui vont d'un véhicule blindé à (excusez l'expression, mais elle se justifie) un putain de gros navire de guerre.

Mais contrairement à la plupart des shooters, il n'est pas obligatoire de



Escadron vert

Escadron rouge

Jeton de Bombe

Canonnière

Tank

Flying Shark



FLYING SHARK SUR C64

Andrew Parton a porté le jeu sur Commodore 64 pour Telecomsoft.



Comment vous êtes-vous vu confier le portage de *Flying Shark* sur C64 ?

J'ai répondu à une petite annonce dans le journal local, qui disait que Catalyst Coders recherchait

des programmeurs de jeu. J'ai rencontré le dirigeant, je lui ai montré mes clones de *Boulder Dash* et d'*Arkanoid* sur C64 et il m'a proposé une place. Catalyst avait déjà produit des portages arcade pour des boîtes comme Activision et Firebird, et on m'a confié celui de *Flying Shark*. On était entassés dans de petits locaux, qu'on partageait avec une société de taxis. Ils ne nous aimaient pas beaucoup, parce que notre équipement créait des interférences dans leurs communications radio. Très vite, j'ai décidé de bosser depuis chez moi.

Avez-vous eu accès à la borne d'arcade, pendant le développement ?

Pas au début. On s'est d'abord filmés à jouer dans une salle d'arcade, pas loin. Mais plus tard, on a reçu une borne rien que pour nous.

Que pensiez-vous du jeu ?

J'adorais, même si je m'intéressais plus à la façon dont c'était programmé qu'au jeu proprement dit. Une fois que j'ai compris comment ça marchait, ça m'a moins intéressé...

Vous souveniez-vous du temps qu'il vous a

fallu pour faire cette conversion ?

On m'a donné trois mois, mais il m'en a fallu quatre, avec pas mal de nuits blanches, vers la fin. Je me suis senti super-important quand Firebird a envoyé un coursier en plein milieu de la nuit pour venir chercher le master final, chez moi. Techniquement, c'était un jeu difficile à faire, car il y avait des tas de sprites à l'écran, ce qui nécessite pas mal de multiplexing complexe. Et le scrolling multidirectionnel a été un sacré défi, aussi.

Saviez-vous que Taito avait demandé à Software Creations de faire une autre version C64 du jeu pour le marché américain ?

Je n'en avais pas la moindre idée. Le plus drôle, c'est que plus tard, j'ai bossé chez Software Creations ! Mais ça ne m'a pas surpris : le jeu méritait plus de soin, avec une plus grosse équipe de développement. Une vraie équipe, en fait, pas juste moi dans ma chambre ! Ce n'est pas ce dont je suis le plus fier, ce portage, mais au moins, il a lancé ma carrière.

Beaucoup trouvent que la difficulté de votre version est horriblement frustrante. Qu'en pensez-vous ?

C'est tout à fait vrai. C'était trop dur pour moi !



Escadron jaune

Destroyer

Jeton de Power-up

S



“TECHNIQUEMENT, C'ÉTAIT DIFFICILE, CAR IL Y AVAIT DES TAS DE SPRITES À L'ÉCRAN”

Andrew Parton

► vaincre les boss pour continuer la partie, aussi peut-on simplement passer, au prix de juteux points-bonus. De même, il n'y a pas de 'vraie' fin au jeu, qui tourne en boucle en revenant au niveau 2, mais avec une difficulté accrue.

La borne de *Flying Shark* tourne sans surprise sur un système 68000, avec un moniteur monté verticalement, avec une résolution d'affichage de 320x240 pixels. Mais la zone de jeu totale s'étend sur 320 pixels de large, aussi l'écran scrolle-t-il horizontalement, suivant la position du joueur.

Ce système donne parfois lieu hélas à des morts inévitables et injustes, quand on scrolle directement dans le feu ennemi, mais il reste bienvenu dans l'ensemble en donnant plus d'ampleur au terrain des opérations et un sentiment de plus grande liberté de mouvement. On apprécie également le détail apporté aux destructions : quand un ennemi est touché, il se contente rarement d'exploser et de disparaître. Les avions prennent feu et se crashent au sol, les tanks continuent d'avancer avec leurs tourelles en flammes, etc.

LE GUIDE ULTIME DE FLYING SHARK

ESCADRON DE PORTAGES

Comment s'en sortent les conversions de *Flying Shark* ?

ZX SPECTRUM 1987

□ La plus moche des versions, avec son décor noir et jaune, même pendant les stages au-dessus de la mer. Le jeu se termine en outre précocement, avant le cinquième niveau. Malgré tout, la jouabilité est très bonne, donc Graftgold s'en sort bien.



AMSTRAD CPC 1987

□ Ce portage rapide de la version Spectrum par Steve Turner de Graftgold reprend le même gameplay, mais avec quelques couleurs en plus. Ça fait moins mal aux yeux et les ennemis sont plus repérables. Par contre, c'est en revanche assez lent.



COMMODORE 64 (EUROPE) 1987

□ La première version C64 est jolie, bénéficie d'une bonne partie sonore (avec de la musique SID *in-game*) et scrolle aussi horizontalement, tout comme le jeu d'arcade. Hélas, c'est beaucoup trop difficile : il est presque impossible d'éviter les tirs ennemis. Ça ruine tout.



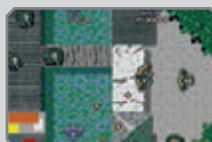
COMMODORE 64 (USA) 1988

□ La version C64 américaine est meilleure, mais pas de beaucoup. Elle utilise toute la largeur de l'écran et les sprites sont plus détaillés, mais elle est elle aussi méchamment trop difficile. Par contre, le boss final est inclus. Encore faut-il pouvoir arriver jusque-là...



ATARI ST 1988

□ Cette version 16-bits ne ressemble pas tellement à la borne d'arcade (les sprites sont tassés et les choix de couleurs sont... parfois étranges), mais c'est un bon vieux shooter de derrière les fagots qui se joue comme on aime, avec en prime une bande-son sympathique.



AMIGA 1989

□ Sans grande surprise, c'est une conversion basique de la version ST, sans la moindre fioriture. Amiga en bonus, même si certains trouvent que ça tourne un poil mieux. La seule vraie différence, c'est qu'on peut choisir entre le mode 'Facile' et le mode 'Difficile'.



PC 1989

□ La version PC ressemble beaucoup aux moutures ST et Amiga (en mode VGA, bien sûr), mais avec une bien moins bonne jouabilité. Le scrolling est fluide, mais assez lent, et les sensations sont très différentes de celles d'un vrai *Flying Shark*.



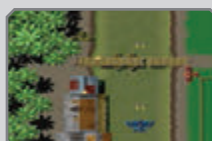
NES 1989

□ Pas de quoi se plaindre avec cette version : ça tourne vite et les sprites ne clignotent presque pas, même quand l'écran est bien encombré. Cerise sur le gâteau, la musique *in-game* signée Tim Follin est excellente.



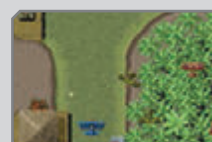
SHARP X68000 1991

□ Cet ordinateur habitué aux excellents portages de l'arcade ne déroge pas non plus ici. Si les pinailleurs souligneront quelques détails manquants et un écran un peu trop étiré horizontalement, cette conversion signée Kaneko est une plaisante réussite.



FM TOWNS 1993

□ La version X68000 est sortie six ans après la borne d'arcade, mais ça valait le coup d'attendre. C'est un portage quasi-parfait, voire même encore meilleur que l'original avec sa bande-son CD réorchestrée et toutes sortes de petites options de réglage supplémentaires.



CHASSE AUX BOSS

Les principaux ennemis du jeu et leurs petites faiblesses...

STAGE 1 : LA JUNGLE

□ Le premier véritable défi du jeu, c'est ce véhicule blindé, protégé par de plus petits tanks, qui avance et recule en tirant des salves triples lentes.

POUR GAGNER : On peut facilement le détruire avec des tirs standards, mais quand les tanks de soutien débarquent, mieux vaut faire le ménage à la bombe.



STAGE 2 : LES DOCKS

□ Une version améliorée du premier boss, qui tire plus vite non plus 3, mais 7 projectiles. En plus, un second tank similaire débarque quelques instants plus tard.

POUR GAGNER : Commencez par démolir le premier tank avec des bombes dès qu'il apparaît pour ne pas avoir à en affronter deux en même temps.



STAGE 3 : L'ESTUAIRE

□ Vous longez une première fois cet immense cuirassé avant qu'il ne revienne à l'écran une seconde fois – deux combats pour le prix d'un!

POUR GAGNER : Il vous faudra d'abord détruire toutes les tourelles à canon lors du premier passage, pour vous faciliter les choses au deuxième tour, où vous ne pourrez détruire que la tourelle centrale.



STAGE 4 : LE DÉPÔT FERROVIAIRE

□ C'est presque la même situation qu'au deuxième niveau, mais les véhicules, plus résistants, sont cette fois sur rails et tirent des salves rapides dans votre direction.

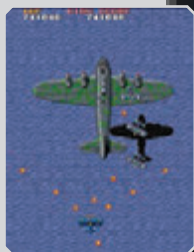
POUR GAGNER : Là encore, balancez vos bombes pour vous débarrasser du premier véhicule avant que l'autre ne débarque. Récupérez des bombes supplémentaires en tirant sur les wagons garés.



STAGE 5 : LA FORTERESSE

□ Après avoir une fois encore affronté le cuirassé du niveau 3, vous allez rencontrer le boss final, qui envoie des volées de projectiles difficiles à esquiver.

POUR GAGNER : Serrez les fesses en slalomant en bas de l'écran et utilisez vos bombes quand les avions de soutien apparaissent.



► Le jeu déborde de plaisantes petites touches visuelles, comme les ailes de votre avion qui penchent quand vous bougez latéralement.

Comme la plupart des premiers jeux Toaplan, *Flying Shark* a été édité par Taito, qui a confié la licence de distribution américaine à Romstar qui a rebaptisé le jeu 'Sky Shark', sans autre modification. En Europe, le jeu a été distribué par Firebird et Electrocoin, avec son titre d'origine. Malgré sa thématique, *Flying Shark* ne s'appuie sur aucun événement historique réel et ne reprend aucune iconographie réelle, aussi a-t-il été facile à exporter de par le monde sans changement. D'ailleurs, le scénario du jeu est plutôt vague et se contente d'évoquer une guerre presque perdue et un pilote anonyme héroïque qui, tout seul, va tenter le tout pour le tout pour libérer les régions occupées.

Le succès de la borne d'arcade et la puissance commerciale de Taito ont fait que les droits de conversion du jeu ont été hautement convoités. En Europe, c'est Telecomsoft qui décroche le pompon et confie à Catalyst Coders le développement des portages micro. Catalyst a signé la version Commodore 64, mais des doutes sur la qualité du résultat ont amené Telecomsoft à retirer les conversions sur Spectrum et Amstrad CPC à Catalyst pour les déléguer à Graftgold, qui a réussi à boucler ses portages en quelques semaines. Catalyst a également signé les versions ST et Amiga de *Flying Shark*, sorties près d'un an après les portages 8-bits. Aux États-Unis, Taito préfère ne pas reprendre la version C64 de Catalyst et demande au

studio Software Creations (qui produira également la cartouche NES du jeu) d'écrire une autre mouture C64 à partir de zéro. Une version PC est également sortie plus tard, tout comme des portages de qualité sur les plateformes japonaises X68000 et FM Towns.

En arcade, plusieurs titres ont capitalisé sur le succès de *Flying Shark*. *Twin Cobra* tourne exactement sur le même hardware et peut se résumer à un *Flying Shark* avec des hélicoptères, même s'il s'agit officiellement d'une suite d'un autre titre de Toaplan, *Tiger Heli*. En 1988, Taito sort son propre clone, *Fighting Hawk*, souvent considéré à tort comme la suite de *Flying Shark*, même si Toaplan n'est pas directement impliqué. Le studio est en revanche revenu sur le thème de *Flying Shark* avec *Twin Hawk*, jouable en coopératif – mais ce n'est là non plus pas une suite directe. Cet honneur reviendra à *Fire Shark*, en 1989.

Toaplan continuera de produire de grands shooters innovants jusqu'à sa fermeture en 1994. Son dernier jeu, *Batsugun*, est considéré comme le précurseur des shooters 'bullet hell', comme ceux que créeront d'anciens de Toaplan chez Cave. *Batsugun* évalue également un petit secret en dévoilant qu'un de ses six personnages jouables, Rom Schneider, était 30 ans plus tôt le pilote du *Flying Shark*! Malgré ce petit clin d'œil, les deux titres sont cependant très différents : *Flying Shark* est devenu un symbole de l'époque où les shooters 2D dominaient les salles d'arcade, tandis que *Batsugun* est le pionnier de l'ère où le genre est devenu plus obsessif, plus frénétique et plus hermétique. ★

» [Arcade] Abattez vite les petites canonnières, avant que l'écran ne se remplisse de balles.



"SKY SHARK" SUR C64 AUSSI

Martin Howarth a programmé l'autre version C64 du jeu.



Catalyst Coders avait déjà effectué un portage C64 de Flying Shark. Savez-vous

pourquoi Taito a commissionné Software Creations pour faire une autre version du jeu ?

Honnêtement, je ne le savais pas, à l'époque. J'ai programmé un jeu du nom de *Sky Shark* pour le marché américain, pas un *Flying Shark* pour l'Europe. Plus tard, quand j'ai vu des écrans de cette version, j'ai pensé que quelqu'un avait piraté notre jeu et modifié les graphismes.

Avez-vous eu accès à la borne d'arcade ?

On avait le PCB arcade à disposition, oui. Richard Kaye, le fondateur de Software

Creations, avait un boîtier spécial où l'on pouvait brancher les circuits imprimés d'arcade sur différentes sorties, pour les brancher sur différents types d'écrans.

Que pensiez-vous du jeu ?

Je crois me souvenir que c'était pas mal. On s'amusait bien à faire des jeux, à l'époque. Ce n'était pas vraiment du travail, pour nous.

Avez-vous rencontré des difficultés pendant le développement, et combien de temps vous a-t-il demandé ?

On écrivait les jeux assez vite, généralement, entre deux et trois mois. Ce n'était pas le même processus qu'aujourd'hui. Je me souviens que j'ai essayé d'afficher plus de huit sprites simultanément à l'écran et de masquer des graphismes d'arrière-plan dans les sprites hardware pour que des choses s'affichent à la fois devant et derrière le même sprite.

Êtes-vous content du résultat ?

Oui, je me suis bien amusé, et j'espère que ça se voit, dans le jeu.



Escadron blanc

1UP

Jeton 1UP

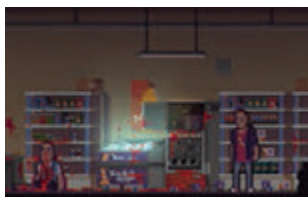
Guirassé

RÉTROTESTS

» LES JEUX DU MOMENT (ET UN PEU DE MATOS AUSSI) VUS PAR LES VIEUX BRISCARDS DE LA RÉDAC'

The Long Reach

Painted Black Games/
Merge Games/
PC, Mac, Linux, PS4, Switch



Coulé dans le même type de moule que des *Lone Survivor* et autres *Claire*, *The Long Reach* est un jeu d'aventure 2D qui se délecte de l'horreur gore à gros pixels, mais la mélange en prime à un humour bizarre, dans des répliques à la LucasArts, en plus glauque et pervers. Ce cocktail improbable donne une impression de forcé, quitte à tomber dans la maladresse à trop vouloir en faire.

Paradoxalement, des énigmes assez convenues prennent le contrepied de ces dialogues surréalistes, pour un résultat qui finit par trouver un ton propre, bien qu'en déséquilibre constant au fil des quelques heures de jeu (comptez 3 ou 4 heures, grand maximum). Malgré un *pixel art* de belle facture, quelques rares petits moments de grâce et une bande-son obsessive qui peut autant agacer qu'hypnotiser, *The Long Reach* a peut-être eu les yeux plus gros que le ventre en privilégiant une surenchère de gore-glauque et de vannes aux dépens du gameplay et de son équilibre. Dommage.



C64 Mini

COMME AU DORE, MAIS PAS VRAIMENT

INFOS

» CONSTRUCTEUR :
RETRO GAMES LTD.

La belle reproduction en plastique du clavier du Commodore donne un joli frisson au déballage, même si l'on sait déjà qu'il n'est pas fonctionnel, remplacé par un clavier virtuel à l'écran – fonctionnel, mais fastidieux et peu naturel. Mieux vaut donc rapidement opter pour un clavier USB standard, qui rompt (déjà) un peu la magie. Mais l'illusion est compensée par le joystick, calqué sur un *Competition Pro*, affublé de petits boutons supplémentaires qui font office de raccourcis techniques (clavier, sauvegarde et retour à l'accueil).

Mais si l'esthétique du périphérique est réjouissante, on déchanté méchamment

en condition : c'est peu ergonomique, tout particulièrement à cause d'une finition bien plus *cheap* que l'original.

La course du stick est réduite et rigide, sans aucune précision et encore moins de microswitchs. Autant dire que cette saleté part directement à la poubelle, remplacée par des sticks ou des manettes USB dignes de ce nom qui veulent bien être reconnus par

le système (quitte à débrancher le clavier du second port USB pour y remettre le stick inclus afin d'utiliser ses boutons de raccourci – oui, c'est pénible).

Côté émulation proprement dite, c'est quand même plus réjouissant : l'interface est flashy et rudimentaire, mais claire ; l'émulateur fait très bien le boulot et des options d'affichage allant du pixel perfect à la simulation du cathodique contenteront les différentes sensibilités. Côté sélection, les 64 titres inclus ne sont pas forcément toujours ceux que nous aurions choisis, mais la palette est large, avec quelques grands noms. On peut heureusement ajouter ses propres jeux avec des ROM, via l'interface Basic du C64, elle aussi émulée (l'idée est amusante, mais le processus, expliqué sur le site du constructeur, un peu fastidieux). Une alternative moins pittoresque n'aurait pas été du luxe et espérons qu'une future mise à jour du système corrigera le tir.

En bref

À 80 €, difficile d'apprécier ce C64 mini. S'il n'y a rien à redire sur la qualité de l'émulateur en soi, il faut savoir qu'au-delà de son apparence sympathique, l'appareil déçoit, avec son stick tout bonnement lamentable et son manque de petits plus qui auraient justifié le prix et qu'on craque pour lui.

» [C64mini] Un stick en plastoc bas de gamme à brûler sur la place publique.



» [C64mini] Le boîtier est une jolie reproduction fidèle, mais non fonctionnelle, de l'emblématique clavier du Commodore 64.





Ni No Kuni II

L'Avènement d'un nouveau royaume



S'IL VOUS PLAÎT... DESSINE-MOI UN EMPIRE

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4
- » ÉDITEUR : BANDAI-NAMCO GAMES
- » DÉVELOPPEUR : LEVEL-5

Ni No Kuni II aurait pu n'être qu'un JRPG générique de plus, avec, entre autres, son scénario rebattu, ses personnages vus et revus et ses quêtes souvent basiques... Pourtant, la magie

est là, grâce à des grands écarts de gameplay presque improbables, mêlant action-RPG, jeu de gestion et stratégie temps réel, liés par une direction artistique pas toujours géniale, mais servie par une réalisation graphique constamment superbe. Au jeu de rôle classique, *Ni No Kuni II* ajoute en effet une dimension "création et gérance de royaume"

réjouissante à souhait, et des séquences de batailles rappelant un peu un *Shadow of the Horned Rat* (amusantes, mais un peu trop bordéliques pour être profondément tactiques). Et si aucun aspect du jeu ne brille vraiment par son originalité ou sa finition – sinon une fois encore par ses visuels frôlant le

dessin animé), l'ensemble réussit à nous happer grâce à son charme indéniable et à l'enchevêtrement malin des trois systèmes. Ajoutez à cela une durée de vie conséquente (même sans les quêtes FedEx, la partie gestion et les donjons procéduraux ont plus que largement de quoi occuper), une jolie bande-son de Joe Hisaishi (immense compositeur de musiques de films d'animation, dont la plupart des Miyazaki) et une narration à la fraîcheur naïve ravissante, qui ensemble, subliment le jeu.

En bref

Ni No Kuni II, c'est un peu un repas fade que condiments STR, épices JRPG, assaisonnements tactiques et nappage visuel relèvent au point d'en faire un grand plat enchanteur.

La recette est finalement plus savoureuse qu'elle ne devrait et on en redemande avec gourmandise.

★★★★☆

» [PS4] La partie "gestion" du jeu pourrait presque se suffire à elle-même.



Détective Pikachu

Nintendo/Creatures/3DS



Passé le premier choc, limite traumatique, d'un Pikachu disert affublé d'un deerstalker et surtout d'une grosse voix grave, avouons qu'on a là un petit jeu d'aventure plutôt bien troussé... du moins pour un public jeune. Loin des enquêtes sordides d'un Shinichi Kudo ou vicieusement complexes d'un Sherlock Holmes, les investigations du détective Pikachu sont, sans surprise vu le thème, assez gentillettes et à destination d'un public plutôt jeune et inexpérimenté en la matière, qui ne trouvera pas de quoi trop se creuser les méninges (d'autant qu'on lui mâche constamment le boulot), ni même quelque vrai défi dans les séquences d'action QTE qui parsèment le jeu. Ceci étant clairement établi, il faut cependant avouer que si l'enquête est une promenade de santé, elle n'en est pas moins plutôt agréable pour les fans des Pokémons, stars logiques du jeu au cœur des intrigues, des énigmes et de leur résolution. Dommage que le jeu, vu son public, n'ait pas été totalement localisé et ne soit que sous-titré en français. Voyons plus cela comme un dessin animé interactif qu'un challenge d'aventure, voire une mise en bouche avant le film live de 2019, où Pikachu sera doublé en version originale par Ryan Reynolds. Si vous avez survécu au premier choc traumatique, vous surmonterez celui-là. D'autant que pour être honnêtes, on s'habitue non seulement à ce Pokémon investigateur bavard, mais on doit même avouer, ô plaisir coupable, qu'on s'y attache terriblement.

★★★☆☆



Far Cry 5

FOI JAUNE ET BURNE DE TAUREAU

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : UBISOFT
- » DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL

Si Ubi clairotte dès le départ que les tours radio n'émettent plus dans son sixième *Far Cry* (oui, sixième, n'oubliez pas *Primal* et ses bûchers), on reste dans une configuration de monde ouvert ultra-familier, plein de choses à faire dans tous les coins, des plus ancrées dans l'histoire aux collectes sans intérêt sinon d'afficher un beau 100 %. Mais comme toujours, chacun a le choix de son implication dans ce Montana aussi beau que glauque que des rednecks à la gâchette facile disputent aux fanatiques en chemise en lin plus belliqueux encore, et où les animaux défoncés jusqu'au bout des poils côtoient les survivalistes paranoïaques. On ne peut pas reprocher grand-chose à *Far Cry 5*, outre ses facilités et un scénario bancroche qui aurait pourtant pu mieux exploiter sa thématique et cette profusion délayante citée plus tôt : c'est du bel ouvrage, certes en très large



partie forgé sur les fondements de ses grands frères, mais qui réussit à tirer son épingle du jeu grâce à ses petites spécificités. Les puzzles survivalistes, les belles touches narratives, le coopératif, les DLC ouvertement facétieux et l'à-côté *Arcade* (sorte de *SnapMap* ouvrant la voie à toutes sortes de délires *custom* d'utilisateurs) donnent à *Far Cry 5* une saveur sucrée qui rappelle presque celle d'un *GTA 5* (sans jamais l'égaliser, cependant), en lieu et place du doux-amer un peu piquant qu'on en attendait...

En bref

Si on lui préfère un *Far Cry 2* plus intimidant ou un *Far Cry 3* plus truculent; s'il ne prend guère de risques, ni en termes de gameplay, ni du côté narratif, et s'il n'évite pas les écueils des mondes ouverts surchargés dont Ubi est coutumier, *Far Cry 5* est un divertissement défoulant maîtrisé, bien que coincé entre son héritage et ses envies d'émancipation. Un jeu qui ne surprend guère, même dans ses folies. Sauf peut-être à la toute fin.



Devil may Cry HD Collection

DANTE, ON CULMINE!

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : CAPCOM
- » DÉVELOPPEUR : CAPCOM

Après *Bayonetta*, l'autre grand excité anti-démon du folklore vidéoludique japonais débarque à son tour sur les supports actuels avec ce remaster des trois jeux PS2

qui ont forgé sa réputation. Et avouons-le, ces retrouvailles sont jouissives, grâce à un 60fps qui ne fléchit jamais et surtout un gameplay qui n'a pas vieilli d'un cheveu, si tant

soit qu'on ne crache pas sur une action débordante mâtinée d'un zeste d'exploration-puzzle à la *Resident Evil* (histoire de rester en famille). Si le deuxième et le troisième volet se contentent de suivre gentiment les traces de leur grand frère, leur efficacité n'en pâtit guère. Évidemment, on peut une fois encore jeter la pierre à Capcom qui joue la facilité en se cantonnant au minimum syndical.

Les rétrojoueurs ne se plaindront sans doute pas de retrouver les mêmes modèles

3D et les mêmes textures qu'à l'origine qui font leur âge et jurent avec la finesse de la résolution, mais on n'aurait pas été contre un peu plus de travail, quelques ajouts ou changements avec lesquels jouer, ou même juste des cinématiques refaites, histoire qu'elles piquent moins les yeux sur un grand écran plat...

En bref

Certes, on a déjà vu cette trilogie à l'identique il y a six ans, sur PS3 et Xbox 360. Capcom continue de refourguer son fond de catalogue à peu de frais, mais quand ledit fond est aussi jouissif, on pardonne – l'occasion est belle pour découvrir tardivement une telle légende sur un support actuel.



A way out

LA BELLE À QUATRE MAINS

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : EA
- » DÉVELOPPEUR : HAZELIGHT STUDIOS

Louez le online tant que vous le voudrez, vous ne pourrez jamais nous retirer la conviction que les meilleurs jeux multijoueur sont ceux qui se partagent côte à côte, sur le même canapé. Et tout particulièrement ceux qui se vivent en coopératif. S'il y a encore heureusement nombre de titres récents offrant des options coop', rares sont ceux qui le font en écran partagé – et plus rares encore ceux qui le font bien.

En cela, *A Way Out* est une perle, presque un OVNI, puisqu'il n'est jouable qu'à deux. Et si on peut le partager à distance, grâce à un code bienheureux qui fait qu'un seul des deux utilisateurs ait à l'acheter, mieux vaut l'expérimenter côte à côte, pour communiquer sur les actions en jeu, mais aussi plus spontanément en discuter.

L'intention est bonne, l'idée excellente, la réalisation de bon aloi et le plaisir de jeu bien présent dans ce titre qui fait la leçon aux jeux d'aventure à la Telltale auxquels il emprunte beaucoup, tout en s'en éloignant ce qu'il faut pour leur faire la leçon. *A Way Out* a en effet une très belle dynamique qui fait défaut aux *Walking Dead* et consorts,



avec moins de QTE, mais plus de vrai gameplay : tir, conduite, déplacements et compagnie sont entre les mains des joueurs, pas de scripts précalculés. Et ça fait toute la différence...

Mais il faut tout de même nuancer toutes ces louanges, en soulignant les spécificités de l'histoire, très hollywoodienne en ce sens qu'elle n'étonne guère et patage dans le cliché, même dans ses coups de théâtre qu'on voit venir à des kilomètres. Cela, on peut le pardonner : c'est du scénario pop-corn, mais ça fonctionne. On regrettera cependant la rigidité du final : un choix binaire, radical, plus dicté par les décisions scénaristiques que par les choix des joueurs. Après plusieurs heures à se sentir ensemble aux

commandes, c'est frustrant à souhait. Malgré tout, le constat global mérite largement d'être encouragé : *A Way Out* ouvre une nouvelle voie aux expériences de jeu collaboratif et on signe tout de suite pour que d'autres titres de son acabit lui succèdent.

En bref

***A Way Out* réinvente à la fois le jeu d'aventure 'grand public' et le gameplay coopératif en embarquant deux joueurs coude à coude dans une aventure haletante. Si des facilités et des maladresses narratives assombrissent le tableau, l'ensemble est des plus convaincants et on pardonne ces quelques erreurs (de jeunesse?).** ★★★☆☆

Sea of thieves

BACHI-BOUZOUKS ET TONNERRE DE BREST!

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : MICROSOFT
- » DÉVELOPPEUR : RARE

Voilà un vrai cas de conscience comme on n'en a pas vu depuis longtemps. Rare a déjà travaillé longtemps sur son *Sea of Thieves*, mais quand il est finalement sorti en mars dernier, peut-être parce qu'il fallait bien sortir une exclu dans ce créneau ou pour quelque raison économique chez Microsoft, il n'était pas fini. Loin de là. En fait, *Sea of Thieves* n'est pas un jeu. C'est la démo technique d'un moteur graphique qui fait des merveilles et l'illustration d'un concept multijoueur plein de promesses, mais pour le moment plus vide qu'une bouteille de rhum un lendemain de fête, les soutes chargées d'or.

On nous promet des tas de trucs en plus qui font envie, des ajustements et correctifs nécessaires qui auraient pu – pardon : dû – être corrigés en amont (comme le *respawn* rapide qui niquait tout au lancement du jeu – comment ne pas l'avoir vu avant?). On nous fait



baver devant les promesses d'un océan de plaisir multijoueur qui pour l'instant fait plus figure de grosse flaque où flottent trois pauvres missions déclinées *ad vitam*. D'accord, on veut bien croire tout ça, on a même méchamment envie d'y croire, surtout quand c'est Rare qui nous le dit, même si ce n'est plus le Rare d'antan. Mais lâché au prix fort en boutique? Non. L'avenir nous dira peut-être à quel point on s'est plantés, nous prouvera qu'on aurait dû avoir confiance. On n'attend que ça, sincèrement, et on rêve de faire un jour notre *mea culpa*, mais pour le moment, *Sea of Thieves*,

c'est juste un foutage de gueule avec un très bel emballage liquide. Ce n'est pas avec la plus belle mer en 3D de l'univers qu'on fait un jeu, les gars...

En bref

***Sea of Thieves* n'est pas fini, loin, très loin de là. Ce n'est même pas encore tout à fait un jeu. On sait que tout le monde n'est pas de notre avis, mais on s'y accroche comme une moule sur la coque vermoulue d'un Sloop. Et on met Rare au défi de nous décrocher. On n'attend même que ça. Parole de moule-pirate.** ★☆☆☆☆

Mais qu'est-ce que je fous là, mec? Je me suis planté de jeu!



God of war

CE SOIR, NOUS IRONS TUER, SANS CHEMISE, SANS PANTHÉON

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PS4
- » ÉDITEUR : SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- » DÉVELOPPEUR : SANTA MONICA STUDIO

Il est bon, parfois, de prendre son temps et du recul, pour mieux revenir. Ce *God of War* nouveau, s'il ne rompt pas ses liens avec ses brutaux prédécesseurs, s'en écarte pour s'imposer non pas comme une suite, mais une nouvelle lignée, nourrie par l'évolution du jeu d'action-aventure griffé 'PlayStation' de ces dernières années, des *Last of Us* et autres

Horizon Zero Dawn – autres exclus Sony auprès desquelles se place cette nouvelle réussite. Bien sûr, on en prend plein les yeux et le cœur, avec une réalisation somptueuse, une histoire pas forcément prodigieuse, mais portée par un père et son fils et tout ce que cela entraîne de relations compliquées et surtout une mise en scène à la fois simple et particulièrement osée, en un seul et unique plan-séquence. Bien sûr, on se délecte d'un

gameplay qui s'abreuve intelligemment à maintes sources : plateforme à la *Metroidvania*, combats spectaculaires sanglants et époques à la... eh bien, *God of War* et autres barbaries vidéoludiques, mondes ouverts à la mode de partout, *crafting* et *loot*...

L'aventure se déroule comme un long chemin infesté de monstres et de merveilles, mais se ramifie aussi en encourageant l'exploration, grâce à une excellente structure en oignon, même une fois l'histoire racontée. Bien sûr, on n'évite pas toujours les gros clichés, dans les puzzles, l'histoire, la farfouille ou l'action, mais si l'on soupire parfois, on ne peut renier son plaisir.

En bref

***God of War* aurait pu frôler la catastrophe en mangeant à tous les râteliers, en reniant la brutalité presque aveugle de ses antécédents pour faire de Kratos un papounet mal à l'aise dans ses bottes fourrées, en imposant un style finalement très éloigné de celui de ses prédécesseurs. Mais c'est peut-être justement parce qu'il danse sur ce fil tranchant sans jamais vraiment s'y blesser qu'il s'en sort très largement avec les honneurs.**

★★★★☆

Conan exiles

CROM D'HABITUDE

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : DEEP SILVER
- » DÉVELOPPEUR : FUNCOM

Minecraft, *Ark*, *Elite Rust*, *Subnautica*, *Don't Starve*, *DayZ*, *Terraria*... On assiste depuis quelque temps à une véritable invasion de jeux de survie/bac à sable qui, à l'instar des *Battle Royale*, soulèvent des questions sur le futur du jeu. Car ces titres, dont fait partie *Conan Exiles*, se contentent généralement de poser un décor – un bac à sable avec un vague *background*, mais sans véritable scénario, sans missions ni aventure plus ou moins prédéfinie – où les joueurs sont lâchés et se démerdent, sans véritable autre but que de survivre, seul ou en groupe, dans un monde peu hospitalier. Au sein de cette masse de titres, *Conan Exiles* s'en sort plutôt pas mal, à sa sortie d'*early access*, malgré un système de jeu sans grande originalité, des combats au *crafting* en passant par les créatures qui hantent ses régions certes variées, mais classiques. Il réussit néanmoins à tirer son épée

du jeu en gardant des liens avec le RPG plus traditionnel, avec ses ruines et donjons, ses dieux à invoquer, ses assauts de monstres sur les forteresses des joueurs... bref en trouvant un compromis entre la survie pas toujours glorieuse et des facettes plus épiques. Évidemment, il faudra passer par des bugs à foison et des débuts de partie plus laborieux pour en profiter, aussi ceux que la survie bac à sable laisse froids n'y trouveront-ils pas de quoi se motiver à persévérer.

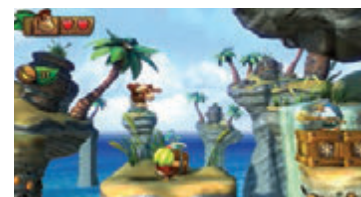
En bref

En PVP, en PVE ou en solo/coop, *Conan Exiles* se distingue un peu de la grosse masse des *survival*/bacs à sable avec un monde plus vivant, plus épique, plus RPG que la majorité de ses concurrents. Pas de quoi crier au génie, surtout vu tous les bugs encore présents, mais ça reste un représentant du genre plutôt convaincant.

★★★☆☆

DK Country Tropical Freeze

Nintendo/Retro Studios/
Switch



On peut lancer des tas de pierres à la WiiU, on ne peut pas lui retirer ses qualités et ses quelques pépites. Aussi si par défaut, nous sommes plutôt du genre à rassembler spontanément d'autres cailloux à destination des remakes de tout poil, il nous faut convenir que *Donkey Kong Country Tropical Freeze* était un bon, un très bon jeu de plateforme – voire le meilleur de la WiiU. Et qu'il aurait été dommage de le voir sombrer dans l'oubli, emporté par la malheureuse console de Nintendo. Certes, le jeu n'est pas un trésor d'originalité : il rappelle beaucoup *Donkey Kong Country Returns* et bien sûr le titre de Rare qui a signé la résurrection du gros singe sur SNES, mais qu'importe : c'est joli tout plein, visuellement mitonné avec amour et surtout doté d'un design de niveaux aux petits oignons, pleins de petites touches d'originalité, d'idées marrantes et malignes et de secrets à tout va. C'est donc un plaisir que de (re) découvrir ce petit bijou, qu'on soit un aficionado du genre ou pas. Et si, justement, on est dans la catégorie 'pas', Retro Studio a réintégré un personnage pour novice à la bande, Funky Kong. Plus de vies, plus de protections, un vol plané... le personnage limite cheat code fait grincer des dents les puristes et transforme un jeu relativement exigeant en simple promenade.

On comprend que Nintendo souhaite brasser large, mais vraiment, ça gâche tout l'attrait : on vous déconseille donc chaudement de vous laisser séduire par la facilité. Vous nous remercieriez (et criseriez peut-être aussi dans certains passages, mais ça participe au plaisir).

★★★★☆



State of Decay 2

LA LONGUE NUIT DES MORTS-SURVIVANTS

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PC - XBOX ONE
- » **ÉDITEUR :** MICROSOFT
- » **DÉVELOPPEUR :**
UNDEAD LABS

Le premier *State of Decay* était de ces jeux qui font le grand écart entre le savoureux et le décevant. Plombé par

une technique approximative pleine de glitches et de bugs, par des lourdeurs et approximations de gameplay et une réalisation globale pas franchement inspirante ou inspirée, ce jeu de survie zombie réussissait pourtant à captiver – déjà par son thème fédérateur, mais aussi par ses bonnes idées de gestion de communauté (personnes, ressources, relationnel...) et son action très Grand-Guignol, mais tout de même empreinte de stress (on ne vise personne, mais saletés de screamers quand même). On attendait donc, très logiquement d'ailleurs, de la continuité dans les bons

côtés et du gommage de défauts dans ce *State of Decay 2*. Et on n'est pas déçus. Du moins, sur un des aspects...

Cette suite est si proche de son prédécesseur qu'on est plus dans le *State of Decay 1.5* qu'autre chose. Le monde de jeu est plus grand, mais les mécaniques se sont étoffées au minimum syndical. La partie 'survie' a pris un peu plus le pas avec une gestion (pesante) des ressources, personnes, alliés et bases plus tendue; des véhicules plus rares et précieux et des tas de missions, parfois en temps limité, dans tous les sens – peut-être même un peu trop. Le multi en ligne à 4, sans surprise, est amusant, mais il n'y a pas là non plus de quoi hurler au prodige. Sur ce point aussi, il y avait moyen de faire bien mieux, même s'il faut avouer que péter du zombie entre potes, c'est toujours un bonheur qui tâche.

Malgré de bonnes idées, il y a un 'mais', un gros, même. Car si *State of Decay 2* est très proche du premier dans son gameplay, il l'est aussi du côté technique. C'est un peu plus beau, certes, mais c'est horriblement gangréné par des bugs de collision, des défaillances du moteur physique, des glitches pénibles et des choix ergonomiques discutables,

pour ne pas dire aberrants, comme les échelles (le pire danger du jeu), l'apathie possible des NPC (ou au contraire, leur incapacité à tenir en place... quand ils ne disparaissent pas tout simplement de l'écran), la lourdeur de la gestion de base, et on en passe... Undead Labs reproduit les erreurs du premier jeu et en rajoute de nouvelles – et ce n'est hélas pas vraiment ce qu'on attend d'une suite. Dommage, là encore, car malgré tout, on aime le fond, au point de s'accrocher en faisant tant bien que mal abstraction de ces faiblesses, captivé presque malgré soi par le jeu. Ça aurait pu être tellement mieux...

En bref

Dans l'absolu, *State of Decay 2*, bien que répétitif et écorné par maints soucis techniques, n'est pas un mauvais jeu, loin de là. Tout comme son prédécesseur, en somme. Mais on ne peut s'empêcher de se demander comment une des rares exclus Xbox One de l'année peut autant manquer de finition et d'ambition – tout comme le très clivant *Sea of Thieves*, d'ailleurs. Quand on voit ce que pond la concurrence en face, il y a tout de même de quoi s'inquiéter pour Microsoft... ★★☆☆☆



Detroit become human

LES MOUTONS ÉLECTRIQUES DE QUANTIC DREAM

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :** PS4
- » **ÉDITEUR :** SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- » **DÉVELOPPEUR :** QUANTIC DREAM

Quantic Dream a toujours préféré raconter des histoires que de concevoir des jeux, ou plutôt impliquer

les joueurs dans ses histoires, en leur offrant la possibilité de choisir parmi plusieurs voies. Bien sûr, ce principe implique des compromis, qui peuvent déplaire à qui ne conçoit l'interactivité que par la mainmise constante sur les commandes de direction et les boutons d'action de la manette. Comme les autres Quantic Dream ou les Telltale, *Detroit* n'est pas un gameplay sur lequel on a collé un scénario, mais plutôt l'inverse. Bien sûr, on retrouve ces séquences 'click to continue' faussement interactives qui rappellent qu'on n'est pas dans un jeu, mais bien dans une

"histoire élastique", comme *Heavy Rain* et *Beyond: Two Souls* auparavant. Bien sûr, la plupart des choix et conséquences s'anticipent ou se soupçonnent, en ne surprenant que très modérément, même dans les twists. Les influences dudit scénario brassent large, d'Asimov à Martin Luther King, de la Shoah à Philip K. Dick, sans oublier évidemment le terreau historique du théâtre de l'aventure, parfois de façon pesante ou facile, à la lisière du cliché ou de la caricature, même quand cette dernière est prise à contrepied.

Mais comme dans ces films où l'on accepte ces archétypes réconfortants, on ne peut pas boudier son plaisir : les possibles donnent le vertige, la mise en scène envoûte, les personnages passionnent. Plus que précédemment, on a vraiment le sentiment de modeler l'histoire, tant les possibles et les tournants foisonnent

et évoluent bien au-delà de ce que permettaient les titres précédemment cités. Ici, chaque protagoniste peut avoir des personnalités différentes, voire opposées; des chapitres entiers peuvent s'ouvrir, se fermer, basculer. Plus que jamais, Quantic Dream explore les "Et si" en profondeur, tout en laissant bien plus au joueur le contrôle, direct ou répercussif, de ces possibles.

En bref

Même si l'on met de côté une réalisation spectaculaire, de la performance capture de haut vol et des doublages de qualité, *Detroit* est de loin le plus abouti et le plus tentaculaire des Quantic Dream, passionnant et maîtrisé de bout en bout. Si dans la grande majorité des jeux, la manette sert d'interface au joueur, dans *Detroit*, le rôle échoit à son cœur et à son âme. ★★★★★



Dark Souls Remastered

RALLUMER LE LIGE-FEU

INFOS

» **DISPONIBLE SUR :**
PC, PS4, XBOX ONE,
SWITCH (ÉTÉ 2018)

» **ÉDITEUR :**
BANDAI-NAMCO GAMES

» **DÉVELOPPEUR :**
FROM SOFTWARE

Pour ceux qui ont déjà bavé sur la version d'origine sur la précédente génération, ce remaster n'est pas qu'un simple ravalement de façade, au demeurant fort joli : c'est aussi la fin des excuses. Les défauts techniques qu'on pouvait alors accuser de tous les maux d'injustice pour se déresponsabiliser d'une mort stupide

ont été gommés. On souffre toujours autant, on meurt toujours autant, mais cette fois, on en est seul responsable. Plus de caméra hasardeuse ou de *lock* tout pourri (bon, un peu quand même, mais c'est devenu très rare), plus de *frame-rate* à la ramasse, mais un 60 images-seconde constant comme on les aime. Ce titre majeur qui a donné

son nom à un genre, le fils de *Demon's Soul* et père de deux rejetons directs, d'un *Bloodborne* et de quelques clones, revient dans toute sa perverse splendeur. Et l'on s'étonne encore des qualités qu'il aligne – du game design aux mécaniques à apprendre et maîtriser à la dure – au sein de niveaux soigneusement mitonnés baignant dans une ambiance étouffante que boss phénoménaux et pièges vicelards entretiennent.

On a beau avoir retourné l'original, son DLC (ici inclus), ses suites et déclinaisons, il n'a rien perdu de sa force, malgré une esthétique un poil moins hardie que celle de sa descendance. La souffrance et le plaisir mêlés qu'on y ressent sont toujours autant à vif.

En bref

Qu'on ait déjà longtemps saigné sur la mouture originale ou qu'on le découvre aujourd'hui, ce *Dark Souls* remastered est le support idéal pour s'y jeter ou s'y replonger et lui concéder qu'il n'a pas usurpé son titre de jeu-phare. ★★★★★



Sega Mega Drive Classics

INFOS

» **DISPONIBLE SUR :**
PC, PS4, XBOX ONE,

» **ÉDITEUR/ DÉVELOPPEUR :**
SEGA

Pour qui veut tâter de la Mega Drive légalement sans courir après les cartouches et les consoles ou se contenter des piètres machines d'émulation qu'on peut croiser ci ou là, cette compilation Mega Drive *current gen* s'impose. Sans grande surprise, c'est du bon boulot, tant du côté de l'émulation (on y revient un peu plus tard) que pour la confortable sélection d'une cinquantaine de jeux, pour la plupart assez, voire très connus, sans véritable déchet.

De *Columns* aux *Phantasy Star II* à *IV* en passant par l'excellent *Landstalker*, de *Gunstar Heroes* à *Wonder Boy III* en faisant un crochet par la trilogie *Street of Rage* ou celle des *Golden Axe*, il y a de quoi faire pour tous les goûts, sauf peut-être si l'on est friand de jeux de course.

Les puristes regretteront les absents (*Sonic 3*, au hasard), mais les emplacements libres sur l'étagère virtuelle du menu d'accueil interactif fleurent bon les trucs à déverrouiller ou de futurs DLC.

On se réjouira en revanche des



petits comforts émulateurs intégrés que sont l'avance et le retour rapide et les *state saves*. On appréciera aussi la présence d'un multi local et en ligne, mais on pestera parfois sur certains jeux, sur l'impossibilité de régler manuellement les boutons de la manette et de devoir se contenter des deux configurations préétablies.

Techniquement, on pourra opter pour le plein écran ou le moniteur virtuel, le 4:3 d'origine ou l'étirement

(sacrilège !), les *scanlines* ou le lissage (hérésie !), et tout le tralala habituel du genre, du moins dans les rétrocompilations dignes de ce nom. Et celle-ci l'est particulièrement.

En bref

Plus qu'un bel hommage à la Mega Drive, c'est tout bonnement un modèle du genre, qualitativement et quantitativement. ★★★★★



ABONNEZ-VOUS... ...SINON ON MANGE LE TOAD.



1 AN

4 NUMÉROS.

SOIT ENVIRON 800 PAGES.
DU RETROGAMING COMME
S'IL EN PLEUVAIT.
DU PUR BONHEUR
VIDÉOLUDIQUE, QUOI.
TOUT ÇA POUR SEULEMENT

39€

(C'EST DINGUE)

TOUT CRU.
QUI BOUGE ENCORE.
CE SERAIT CRUEL.
VRAIMENT.

**Abonnez-vous
à la version numérique
sur votre tablette
et votre smartphone**



✓ Et comment donc ! Bien sûr que, je m'abonne à Retro Gamer Collection !!!

☐ Pour un an, 4 numéros du magazine Retro Gamer Collection à 39 € au lieu de 51,60 €*.

VOTRE NOM

Nom / Prénom

VOTRE ADRESSE

Numéro et nom de rue

Code postal

Ville

Téléphone

E-MAIL

@

☐ Mes coordonnées sont différentes de celles de l'abonné, je les indique sur papier libre.

MODE DE PAIEMENT

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de La Financière de Loisirs

☐ Carte bancaire n°

Expire fin

Le cryptogramme (les 3 derniers chiffres présents au dos)

DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES

* Tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 15/09/2018. Pour l'étranger : nous consulter.

Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.

Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à La Financière de Loisirs, sauf indications contraires de votre part en cochant la case ci-contre ☐.

Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

À retourner sous enveloppe affranchie à :
Retro Gamer Collection - Service Clients
12350 Privezac

e-mail : contact@bopresse.fr
Tél : 05.65.81.54.86 - 7 jours sur 7, du lundi
au vendredi, de 10h à 16h.

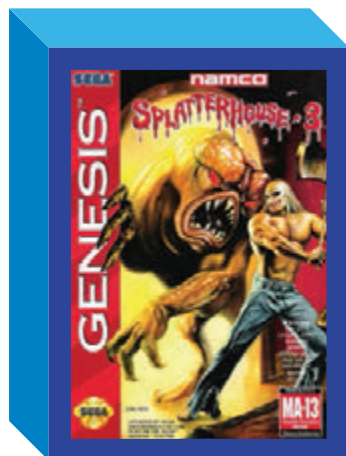
ABONNEZ-VOUS
EN LIGNE SUR **WWW.BOPRESSE.FR**



Vous pouvez également recopier ce bulletin d'abonnement sur papier libre ou le télécharger sur Retrogamercollection.com, comme ça, vous ne ferez pas de trou dans votre beau magazine. Ce serait d'autant plus dommage que l'article qui est juste derrière est sympa comme tout.

C'EST FINI!

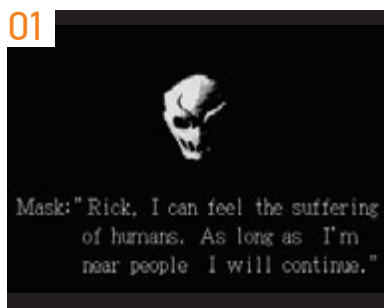
ATTENTION, SPOILERS INCLUS!



SPLATTERHOUSE 3

» Cinq années se sont écoulées depuis les terribles événements de *Splatterhouse 2*. Rick est devenu riche, il a épousé Jennifer et ils ont eu un fils. Mais les pouvoirs psychiques latents du gamin attirent l'attention du Mal, qui envoie d'inhumaines créatures de cauchemar envahir le manoir de Rick. Ce dernier pourra-t-il sauver sa famille, et le monde, accessoirement ? Réponse !

01



» Rick a réussi à retirer le Masque de Terreur, mais ce dernier lui lance un avertissement de mauvais augure : il ne pourra jamais fuir sa malédiction, ils sont liés à jamais, comme les frites et le ketchup.

02



» Mais après une nuit de lutte contre des horreurs innommables, Rick peut au moins se féliciter d'avoir obligé les forces démoniaques à battre en retraite. L'aube pointe sur le manoir de Rick – le type de baraque qu'il n'aurait franchement jamais dû acheter, vu son passif.

03



» S'il a survécu et contrecarré les plans du Mal, Rick ne se la pète pas outre mesure, d'autant qu'il ne se battait pas pour repousser l'incarnation ultime de tout ce qui est mauvais dans l'univers pour sauver le monde. Non : son combat était bien plus personnel...

04



» Il voulait seulement sauver son épouse Jennifer et son fils David, mais même pour le porteur du Masque de Terreur, la lutte était bien trop inégale et il en a payé le prix. Jennifer a été dévorée de l'intérieur par un ver et David a été sacrifié lors d'un sombre rituel. Bref, ça lui plombe un peu la victoire...

05



» 'Félicitations' ? Sans déconner ? Rick est brisé. Sa femme est morte. Son fils est mort. Ça le hantera toute sa vie, sans oublier que le Masque de Terreur l'a maudit à jamais. Rick ne retrouvera jamais la paix, même pas dans la mort. Et tout ce que vous trouvez à dire, Namco, c'est 'Félicitations' ?



ÇA VA
FIGHTER
DANS LE PROCHAIN
retro*GAMER
Collection

Mais pas que, parce que bon, on n'est pas des brutes, quand même.
On a des sentiments, aussi, parfois.
La légende raconte que certains ont même une âme à la rédaction
(mais ils l'auraient paraît-il achetée en import).

Rendez-vous fin septembre !

*D'ici là, bon été à tous et n'oubliez pas de faire la bise de notre part à votre cochon d'Inde
ou, à défaut, à votre joli(e) voisin(e).*

RÉVISEZ VOS CLASSIQUES !



SEGA® MEGA DRIVE CLASSICS™

MAINTENANT DISPONIBLE

PS4 XBOX ONE



12
www.pegi.info

© SEGA. SEGA, le logo SEGA et SEGA MEGA DRIVE CLASSICS sont des marques commerciales ou déposées de SEGA Holdings Co., Ltd. ou de ses associés. Tous droits réservés. SEGA est enregistré auprès du bureau américain des brevets et des marques déposées. Toutes les autres logos et tous les autres dépôts légaux appartiennent à leurs propriétaires respectifs. "PS", PlayStation and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

SEGA®